

ANIMEDIA

アニメメディア

animedia@areseditorial.com - www.areseditorial.com

+ DOBLE PÓSTER DE REGALO

Por sólo
3,99€

Anime
World
Last Exile

Anime **Básico**
Kare Kano

AVANCE
Trinity Blood

En la Butaca con...
DOOM

Y además <

Fushigi Yuugi

Gisaku - Rave - MW

El árbol que da sombra

ArtBook: Uzumaki Naruto

J-Pop: BOA

Sengoku Jidai

BLUE SUBMARINE 6

El primer anime digital, por fin en nuestras manos

#39





ADAPTARSE O MORIR

Staff

ANIMEDIA #39
animedia@areseditorial.com

STAFF ANIMEDIA

DIRECCIÓN EDITORIAL: Albert Rodríguez
AYUDANTE DE DIRECCIÓN: María José Castro

COORDINACIÓN:

Gabriel Sánchez-Trincado

CONTENIDO DEL CD:

José García y Gabriel Sánchez-Trincado

DISEÑO Y MAQUETACIÓN:

Gabriel Sánchez-Trincado

RETOQUE DE IMÁGENES:

Gabriel Sánchez-Trincado

CORRECCIÓN DE TEXTOS:

Yves Gerbeau

DEPÓSITO LEGAL: M-45255-02

FILMACIÓN Y COORDINACIÓN

DE MAQUETACIÓN: Gabriel Sánchez-Trincado

STAFF ARES INFORMÁTICA

DIRECTOR GENERAL: Albert Rodríguez

AYUDANTE DE DIRECCIÓN: María José Castro

DIRECTOR TÉCNICO: José García

ADMINISTRACIÓN:

Udía Biosca y Rosana García

SUSCRIPCIONES: Vanessa Roda

(suscripciones@areseditorial.com)

FOTOMECÁNICA: ARES Informática S.L.

IMPRESIÓN: Gráficas Monterreina S.A.

DISTRIBUCIÓN: Coedis S.A.

No está permitida la reproducción o manipulación total o parcial del software contenido en el CD ROM de esta revista sin la autorización del fabricante o representante legal en España de cada uno de los programas. Queda igualmente prohibida la reproducción total o parcial, aun citando su procedencia, del contenido de esta publicación, incluyendo el del CD ROM, por cualquier medio. Todas las imágenes reproducidas son © de sus autores y/o respectivas editoriales.

Animedia no comparte necesariamente las opiniones en ella expresadas.

Vuelta a la normalidad, ¿pero la de quién?

Pues sí amigos, aunque parezca mentira, para nosotros la única no normalidad que ha habido han sido esos preciosos días de fiesta, ya que en redacción hemos estado currando de lo lindo para que, llegado el día, os acerquéis a vuestro quiosco y nos encontréis como siempre, al pie del cañón.

Espero que las fiestas las hayáis pasado de muerte y que ahora que está a punto de finalizar la cuesta de enero, no os hayáis entrampado en más compras. Que sí, que sabemos que ahora están las rebajas, pero nuestros bolsillos no son un pozo sin fondo, pero bueno, si a alguien le sigue interesando realizar compras de su manga o anime favorito, ¿quiénes somos nosotros para impedirlo? Pues nadie, todo lo contrario, así que os pondremos al día con lo mejor que se puede encontrar en el mercado o en las diferentes cadenas de TV.

Para ello os acercaremos a series tan espectaculares como Blue Submarine 6. Una interesante historia en la que se compenetran a la perfección los diseños 3D y 2D. Cabe destacar, que ésta es el primer anime donde se compaginan estos dos conceptos. Last Exile es nuestro segundo bocado; una serie que también podremos encontrar en formato DVD y que utilizan la mezcla de diseños 3D y 2D, eso sí, éstos aún más espectaculares que los de Blue Submarine 6, además con un argumento que te enganchará...

¿Quién no conoce ya las míticas series de Fushigi Yuugi y Kare Kano? Pues, por si acaso, os daremos un pequeño repaso por el género del Shōjo destacando a Fushigi Yuugi como la reina.

No podía faltar Gisaku. Catalogado como el primer anime español de verdad, encontraremos las aventuras de un samurái en nuestro presente. Para acompañar los paisajes ¿qué mejor que visitar una parte de la geografía española con más salero y arte que Sevilla?

Por último, aunque hay más cositas en la revista, iremos al cine y veremos... ¡¡una de videojuegos!! Pues sí amigos, la esperada y ansiada película de DOOM por fin se ha estrenado, aunque sin mucho éxito, dicen las malas lenguas que tiene muy buenos conceptos, pero que no está a la altura. Suele pasar, cuando deseas algo mucho, puede que cuando llegue no te acabe de convencer. Yo aún no he tenido la fortuna (o desgracia según quien) de verla, pero visto lo que comenta nuestra amiga Chipita, creo que me esperaré al videoclub.



Para acabar, imagino que os preguntaréis por la imagen de vuestra izquierda. Pues es una imagen que nos manda Iván Sánchez de Vallirana (Barcelona), quien nos pregunta si hay alguna serie basada en Saint Seiya, pero con féminas como protagonistas. Lo cierto es que nosotros no lo sabemos, pero apelo a vuestros conocimientos para ver si nos podéis solucionar esta duda: Para solucionar la duda, ya sabéis nuestra dirección de mail o de correo.

¡Nos leemos el mes que viene!

El primer anime digital llega por fin a nuestras manos en DVD. Mezcla perfecta entre 3D y 2D, amén de una buena historia

16

BLUE SUBMARINE 6



10

Last Exile

No es una serie más. Nos gusta sobre todo su variedad y la profundidad de los personajes



Trinity Blood

El Clero Vs. Vampiros
¿quién ganará?

29

AVANZE

ANIME básico

38

Kare Kano

Si te interesan esas historias en las que no te esperas el final, te sorprenden o te hacen reír, Kare Kano es tu serie



04. Anime News

40. ArtBook: Uzumaki Naruto

42. J-Pop: BoA

44. En la Butaca: DOOM

46. Sengoku Jidai (y V): Historia del Japón

MANGA

PLANETA DEAGOSTINI

Las novedades que nos ofrece esta editorial son:

- **La canción del sueño** (Col. Un manga, un romance nº 10)
Yuana Kazumi / Yuana Kazumi
176 págs. 7,95 €

La canción del sueño nos sitúa tras una terrible guerra que ha devastado la superficie del planeta y ha obligado a la humanidad a refugiarse bajo tierra. Han creado hermosas ciudades subterráneas bajo una cúpula, pero mientras la gran mayoría se resigna a su encierro, otros sueñan con volver a ver el cielo azul. La Corporación Narise ha creado a Ciel, un androide con forma humana con la capacidad de conjurar imágenes del cielo a través de sus canciones... Un nuevo volumen de la colección Un manga, un romance, la carta de presentación de Yuana Kazumi en nuestro país.

- **Asa, el ejecutor** nº 03 (de 10)
Kazuo Koike / Goseki Kojima
320 págs. 9,95 €

Antes de que Koike y Kojima crearan a Itto Ogami, ya habían creado a Kubikiri Asa, más conocido entre los lectores de El lobo solitario como el ejecutor Asaemon. Era el equivalente a Itto, portador de la espada Onibocho, el hombre encargado de probar las espadas del según. Asa el ejecutor está basado en su vida antes del fatal duelo con "El lobo solitario".

Atentos al drama épico, acción frenética, combinado con el mismo dibujo y estilo narrativo que hicieron de El lobo solitario y su cachorro uno de los más populares e influyentes cómics en el mundo.

- **20th Century Boys** nº 13
Naoki Urasawa / Naoki Urasawa
224 págs. 7,95 €

Si con **Monster** el autor demostró que el manga es un vehículo tan bueno como cualquier otro para narrar un thriller, en este nuevo trabajo Naoki Urasawa sigue ganando adeptos con una historia hecha a medida para enganchar al lector: juegos infantiles que se convierten en macabras pesadillas para los adultos cuando acaban en asesinato; conspiraciones a nivel mundial para destruir el mundo, una secta religiosa llena de fanáticos dotada de un poder escalofriante... y no olvidemos los dramas personales,

mucho más humildes pero igualmente importantes, de los protagonistas...

- **El árbol que da sombra** nº 03 (de 8)
Osamu Tezuka / Osamu Tezuka
336 págs. 11,95 €

El norteamericano Perry forzó un tratado de comercio favorable a sus intereses, desestabilizando y precipitando la caída del shogunato, que estaba en profundo declive. En la obra comparan al shogunato con el gran cerezo del jardín de uno de los personajes: ese árbol que proporciona tan agradable sombra ya ha vivido 250 años, pero su interior está tan podrido y carcomido que con un simple empujón bastaría para que se desplomase. Una de las mejores obras del Dios del Manga.

Otras novedades destacables:

- **One Piece** nº 31 (Edición en tomo)
Eiichiro Oda / Eiichiro Oda
208 págs. 6,95 €

- **One Piece** nº 32 (Edición en tomo)
Eiichiro Oda / Eiichiro Oda
208 págs. 6,95 €

- **Detective Conan** Vol. 2 nº 47
Gosho Aoyama / Gosho Aoyama
192 págs. 6,95 €

NORMA EDITORIAL

Subversive Beauty (Luis Royo). 16,00 €
Luis Royo es el ilustrador contemporáneo de más éxito en el mundo.

En su último trabajo, titulado precisamente Subversive Beauty, Luis Royo aborda la belleza como arma de subversión y de esplendor del ser humano. 80 páginas impregnadas de sensualidad y provocación que caminan hacia la búsqueda de una belleza personal e individualista que desafía al sistema y a lo establecido, y que se ayuda en muchas ocasiones del adorno corporal con piercing y tatuajes.

Una colección de imágenes concebida íntegramente para ser exhibida como libro.

Un libro que no dejará indiferente a sus incondicionales.

¡Ah, Mi Dios! (Kosuke Fujishima). 6,95 €
Para que las tres diosas Belldandy, Urd y Skuld puedan quedarse en la tierra, Keiichi Morisato les ha construido unos brazaletes con los que canalizar sus energías... ¡pero tienen que cambiarlos antes de un mes y deben ir con cuidado de no agotar su poder! Además, empieza una

nueva era para la historia de amor de Keiichi y Belldandy. ¿Se atreverán por fin a declararse sus sentimientos?

Ultra Cute (Nami Akimoto). 8,00 €
Aml y Tamon han ganado un romántico viaje a Hawaii... pero la chica empezará a encontrar muchos problemas para cumplir la leyenda del tesoro hawaiano. Pero, bajo un cielo tan bonito... ¿podrá cumplir su objetivo? Además, en Japón les espera un verdadero huracán del amor.

La noche de los demonios (J. M. Straczynski). 18,00 €

Las cuevas... Eso es lo último que señaló su padre, entre los hierros retorcidos en que se había convertido el coche. Las cuevas que se abrían como una boca maléfica al otro extremo del lago. Eric revive en sus pesadillas una y otra vez el accidente de tráfico que mató a sus padres y cuando despierta su apartamento está completamente destruido, resuena una voz en el interior de su cabeza que le dice: "Vuelve a casa..." Su casa está en Dredmouth, un pueblo de la costa de Maine, un sitio tranquilo donde nunca pasa nada... Donde los niños roban los periódicos a sus vecinos... Donde una madre escucha voces en su cabeza... Donde alguien ha empalado al gato de los Kincaid... Un pueblo que quizá no sobreviviera a la noche de los demonios. J.M.Straczynski, el famoso creador y productor ejecutivo de Babylon 5 y el guionista que ha devuelto su pasado esplendor a Spiderman, demuestra que también es un maestro indiscutible del género del terror con su primera novela, La Noche De Los Demonios.

Tsubasa Reservoir Chronicle (CLAMP). 8,00 €

La tragedia se traslada al mundo lejano al que migran las almas. Sakura y Xiaolang se separan de Fye y Kurogane en el país de Sharano... pero se ven envueltos en el enfrentamiento que provocan dos estatuas, la de Ashura y la de Yasha. Y en medio del enfrentamiento ocurre el desastre, Sakura y Xiaolang desaparecen del mundo de Sharano.

Ufo Baby (Mika Kawamura). 8,00 €
La vida en casa de Miyu y Kanata no ha sido nada fácil desde que Lou apareció dentro de una nave. Pero ahora la cosa se complica porque la familia va a crecer con la llegada de Pepo. Todos se embarcarán en un viaje por el tiempo. En este octavo tomo descubriremos lo que les puede pasar a nuestros amigos en un día de mala suerte.

Tokyo Mew Mew (Mia Ikumi, Reiko Yoshida). 8,00 €. ¡Último número!

Ichigo debe enfrentarse a Aoyama para salvar el planeta y los animales de la destrucción... aunque esté enamorada de él. ¡Llega el desenlace de la colección de magical girls más divertida de los últimos tiempos!

Kizuna (Kazuma Kodaka). 8,00 €. Todas las grandes historias de amor pasan por algunos baches. Ahora Kei y Ranmaru han descubierto las pequeñas diferencias que los separan, y harán lo posible para superarlas... ¡aunque tenga que ser debajo de los edredones! El tercer volumen de Kizuna también incluye la continuación del amor imposible entre Kai y Masa, una historia triste... ¿qué tendrá final feliz?

Voraz (Dawn Brown). 10,00 €. Hace tiempo que en Good Fortune nadie es feliz. Hace tiempo que la buena fortuna los ha abandonado... Hace tiempo que un asesino descuartiza a inocentes durante la noche. Dawn Brown, diseñadora de escenarios en películas como OCEAN 'S ELEVEN o BIG FISH, nos presenta una perturbadora historia de terror que homenajea los grandes relatos de Edgar Allan Poe

.Hack (Rei Izumi, Tatsuya Hamazaki). 6,50 €. ¡Último número! El secreto del Brazalete del Crepúsculo está a punto de desvelarse, y Shugo, Lena y el Puchiguso deberán adentrarse en los suburbios de la Red de The World para resolver el último de los misterios. Por fin llega el desenlace de .HACK, donde descubriremos el destino de The World y los .hackers.

Para más información entrar en la web: www.norma-ed.es/

IVREA

Dark Water

Cuatro historias rivalizan en suspense y originalidad en este tomo único de Koji Suzuki y Meimu, un dibujante que capta magistralmente la atmósfera de tensión que viven los protagonistas en cada relato. Son historias basadas en el terror psicológico, no habrá gore ni detalles escabrosos.

Vagabond nº19. 8,50 €

Un manga cruento, realista y adulto sobre la vida de Musashi Miyamoto, el más importante espadachín de la historia de Japón. La obra cumbre de Takehiko Inoue, quien gracias a este título se ha convertido en uno de los autores más respetados por colegas, crítica y fandom del panorama nipón actual, recibiendo premios incluso del propio gobierno. La

edición española sale con el mismo formato con el cual ha sido publicado en Japón (B6, 12,8 x 18 cms.), conteniendo un promedio de 260 páginas por volumen y una extensa sección de aclaraciones de la traducción e información extra sobre la obra. Además los tomos vienen con varias páginas a todo color, no incluidas en la propia edición japonesa!!!.-

Wedding Peach nº2. 6,90 €

Momoko y sus amigas descubren un día que pueden transformarse en los ángeles del amor y, desde entonces, unirán sus fuerzas y su magia para destruir a la reina de los demonios y salvar a la humanidad. Un apasionante shojo que arrasó en todo el mundo en los noventa (en España fue emitido por Antena 3) y ha alcanzado el status de clásico en su país natal.

Battle Royale nº12.

Battle Royale, uno de los más grandes éxitos de la actualidad en Japón y cuyos films han podido verse en los cines de nuestro país. La historia, a estas alturas ya conocida por casi todos, narra que en un futuro los estudiantes de secundaria están inmersos en una siniestra competencia llamada precisamente Battle Royale. ¿Las particulares reglas de este "juego"? Sólo una persona del curso elegido para participar puede sobrevivir después de tres días en una isla repleta de peligros. Si hay más de uno vivo al cumplirse el plazo, mueren todos, así que la única forma de salvarse es asesinar a todos tus compañeros/as.

Ring Primera Parte, Volumen 1.

Seis tomos conforman la saga completa de The Ring, la exitosa película japonesa, de la que se han hecho remakes americanos, secuelas y precuelas. Ivrea las ofrece todas, lo que se ha visto en cine, y lo que no. La primera y más famosa película de la saga, llevada a la pantalla grande también por Estados Unidos, hizo que el cine japonés empezara a ponerse de moda. Una periodista descubre un misterioso video, que provoca la muerte de quien lo ve al cabo de una semana. De ahí que el tiempo juegue en su contra

ANIMACIÓN, CINE Y TV

CAMEO

La distribuidora de cine independiente, de autor y documentales en DVD, Cameo, ha apostado por una película de animación del Studio Ghibli, titulada Neko no Ongaeshi.

Basada en una obra de Aoi Hiragi (al igual que una de las más bellas cintas del estudio, Mimi o Sumaseba), se estrenó en julio de 2002 en Japón. Relativamente desconocida por no ser obra de Miyazaki ni de Takahata (los dos grandes directores del estudio), es sin embargo una película llena de magia, luz y esperanza.

En España se distribuye en DVD bajo el título **Haru en el reino de los gatos**.

ATARI

Atari presenta **Shin Chan: Aventuras en Cineland**, el primer videojuego del conocido personaje que se lanza en nuestro país. Desde su primera aparición en la televisión, el terremoto animado se convirtió en todo un fenómeno de masas y su popularidad ha ido en aumento. Ahora, los numerosos seguidores del personaje podrán vivir sus aventuras en la consola Game Boy Advance. Videojuego inspirado en el segundo largometraje del personaje.

INK APACHE

La empresa española Ink Apache ha producido la miniserie de animación Elfy Food, que consta de 6 capítulos y que será estrenada en Reino Unido por Cartoon Network UK y posteriormente emitida en toda Europa a través de los canales del grupo Turner.

Elfy Food está dirigida a niños de entre 3 y 9 años y forma parte de la campaña para combatir la obesidad infantil, problema que ha llevado a muchas autoridades a debatir. Los protagonistas de la serie son un grupo de elfos que adquieren poderes mágicos gracias a las frutas y verduras. Cada episodio narra las aventuras de los elfos, en constante lucha contra el malvado Frank Farter. El propósito último de la serie es convertir el consumo de frutas y verduras en algo atractivo para los niños a través de historias llenas de acción y sentido del humor.

La miniserie ha sido producida íntegramente por la empresa española Ink Apache, desde el diseño de los personajes y el guión hasta la postproducción.

Ink Apache es una joven compañía radicada en Madrid, dirigida por Stephen Johnstone y Antonio Morales, y dedicada a la animación más innovadora. Entre los clientes más destacados están Cartoon Network y Columbia Tristar. La calidad de las creaciones está avalada por varios premios Promax.

ANTENA 3

Después de pasar por televisiones autonómicas y recoger grandes éxitos de audiencia, desde estas pasadas Navidades Shin chan hace un salto en su

carrera para convertirse en una de las nuevas estrellas de la parrilla de Antena 3 TV.

Emisión: de lunes a domingo en horario de sobremesa, antes de Los Simpson.

FANTASY ZONE

Fantasy Zone es el nombre de un programa de radio que comenzó a emitirse de forma en la ciudad universitaria de La Laguna (S/C de Tenerife) en el año 1995 hasta el 2003, dedicando tres horas semanales a los videojuegos, cómic, rol, anime, literatura, cine y televisión. Tras un periodo de descanso, vuelve a las ondas en el 104.7 FM y con emisiones a través de Internet, todo ello desde el 12 de enero.

GIBLI

Adaptación de las novelas de Ursula K. Le Guin "**Crónicas de Terramar**" por parte del Studio Ghibli.

La película está anunciada para junio de 2006.

Según un rotativo japonés, Miyazaki (el director) contactó con Le Guin en junio de 2005 durante el estreno de la película *la Holw's Moving Castle* y se aseguró los derechos.

CANAL 4

El pasado 6 de enero el canal cuatro nos regaló una noche de manga que, sin duda, cabe destacar, pues no son muchas las ocasiones en las que los canales de televisión emiten programas de este tipo. Primero se emitió el multipremiado film **El viaje de Chihiro** y después se toda una ráfaga de adrenalina y desconcierto con cuatro capítulos de **Paranoia Agent**, del aclamado siretor Satoshi Kon, antiguo ayudante/colaborador del dios Katsuhiko Otomo.

FNAC

Fnac propone a todos los amantes del cine japonés, a un precio de 39.95 euros, la siguientes películas...

De **Yasujiro Ozu** Cuentos de Tokyo y Buenos días, de **Akira Kurosawa** Rashomon, de **Kenji Mizoguchi** Cuentos de la luna pálida y El intendente Sansho, de **Keisuke Kinoshita** La balada de Narayama y de **Teinosuke Kinugasa** La puerta de infierno.

ESTUDIOS FOX

Aparecen más detalles sobre la película de **Dragon Ball**. Cuando parecía que los rumores ya no hablaban... ¡Aparecen nuevos datos de la película! Aquí tenéis más detalles: Se ha fechado para el 2007 y su rodaje tendrá lugar en los estudios de la Fox en Sydney, Australia. Confirmada parece también la dirección de Roland

Emmerich y el guion de Ben Ramsey y Tedi Sarafian.

Por otro lado, una prestigiosa revista cinematográfica estadounidense ha publicado lo que sería la base de la trama de la película: "Esta es una película épica entre lo bueno y lo malo, centrada en el personaje de Gokuh y sus amigos que luchan por la Tierra contra las fuerzas malvadas de los saiyans, que se expanden a través del universo llevando consigo la destrucción. Gokuh y sus amigos necesitan los poderes de las Bolas de Dragón del planeta Namek para hacer aparecer el Dragón mágico". Parece ser que estará basada en la saga de Dragon Ball Z, en sus primeros pasos, los saiyans y el planeta Namek. También parece ser que el galardonado Hans Zimmer se hará cargo de la música de la película. Zimmer ha compuesto las bandas sonoras de películas como **El rey Arturo**, **El último samurái**, **Piratas del caribe**, **Misión Imposible 2**, **Gladiator**... Por último, la revista Teen People Magazine del mes de julio anuncia que el actor que encarnará a Gokuh será nada más y nada menos que Tom Welling, actor conocido por su protagonismo en **Smallville**.

MARVELOUS ENTERTAINMENT

Confirmada el primero de 7 OVA de **Prince of Tennis**. La productora ha anunciado oficialmente la saga. Como ya muchos sabréis, la serie **Prince of Tennis** lleva dando mucha guerra años. Esta serie trata, como dice su propio nombre, de tenis, y ha conseguido enganchar tanto a aficionados a este deporte como a profanos. El primer OVA de una serie de siete saldrá el 24 de marzo de 2006.

3XL.NET

Desde el 30 de diciembre, **3xl** repone **Escola de Bruixes** (Tanto los OVA como la serie de TV) en sustitución de **Kamikaze Kaito Jeanne**. Se emite cada día sobre las 15:00h.

Desde el 23 de diciembre, en sustitución de **Inu Yasha**, 3xl.net emite 159 nuevos capítulos de **Detective Conan**. Tras unos años de reposiciones, finalmente el 3xl.net se ha hecho con nuevos capítulos de la exitosa serie basada en el manga de **Gosho Aoyama: Detective Conan**. La serie se puede ver cada día a las 19:30h. Aunque estos capítulos han sido muy esperados por los aficionados, también podrían convertirse en los más polémicos a causa de los cambios de voz que sufrirán la mayoría de los personajes principales de la serie.

Otro estreno: El pasado 29 de diciembre, 3xl.net estrenó el anime **Azul (Ai Yori Aoshi)** basado en el manga que actualmente publica Norma. La serie, que consta de 24 capítulos, se emite cada jueves a las 20:00h.

CARTOON NETWORK

Como os avanzamos en el pasado número, **Campeones: Oliver y Benji**. Desde el 9 de enero. Ahora más detalles: Emisión regular: de lunes a viernes a las 14.50h y fines de semana a las 12.35h. Muy conocida por los espectadores aficionados a la animación y el deporte, con ella llega la emoción del mejor fútbol, a través de dos jóvenes estrellas del balón: Oliver y Benji. Cartoon Network ha adquirido los 128 episodios de la serie clásica de 1983, así como los 52 episodios de la secuela **Campeones hacia el mundial: Oliver y Benji** (esta última ahora mismo en emisión a través de los canales Nickelodeon, Antena 3 y Antena 3 Neox; también podrá verse, a partir de la primavera de 2006, a través de Televisión Española), titulada originalmente **Captain Tsubasa Road to 2002**. Lo que Cartoon Network no ha adquirido son los 13 OVA de **Shin Captain Tsubasa** emitidos en el pasado, en muy contadas ocasiones, tanto por Antena 3 como por Telecinco al término de los 128 episodios de la serie original.

SELECTA VISIÓN

Selecta Visión pondrá a la venta en marzo la DVD Box de **Paranoia Agent**, de Satoshi Kon (Millennium Actress, Perfect Blue). Os ofrecemos todos los detalles de este lanzamiento. Esta nueva DVD Box contendrá la serie íntegra, en sus 13 episodios de media hora cada uno. Además de los 3 DVD, esta nueva DVD box tendrá una presentación muy cuidada y contendrá 8 postales con las imágenes más inquietantes del "chico del bate", además de un libreto de 32 páginas a todo color con los mejores diseños de la serie. A la venta el 29 de marzo de 2006.

Contenidos de la edición:

- 13 episodios en 3 DVD
- Máster digital
- Español Dolby Digital 5.1
- Español Dolby Digital 2.0
- Japonés Dolby Digital 2.0
- Subtítulos en Español
- Formato de pantalla 16/9
- Menú interactivo
- Selección de capítulos

Extras:

- Fichas técnica y artística
- Datos de producción
- Fichas de personajes
- Biofilmografías

Igualmente, queremos ofrecer los detalles de cómo será la DVD box de una de las series más esperadas del momento: *Samurai Champloo*. Este pack, que contendrá los 26 episodios en 6 DVD, saldrá a la venta el próximo 22 de febrero de 2006. Será una edición numerada y limitada de 2000 unidades. Además de los DVD y una caja especial, el pack contendrá postales dobles con las imágenes del lanzamiento en Japón, puntos de lectura de los personajes principales y un libreto de 32 páginas a todo color con los mejores diseños.

Contenidos pack:

- 26 episodios en 6 DVDs
- Máster digital
- Español Dolby Digital 2.0
- Japonés Dolby Digital 2.0
- Subtítulos en Español
- Formato de pantalla 16/9
- Menú interactivo
- Selección de capítulos

Extras:

- Fichas técnica y artística
- Datos de producción
- Fichas de personajes
- Curiosidades
- Glosario
- Cuestionario

Otras novedades de Selecta Visión para enero/febrero:

Ghost in The Shell 2: Innocence (2004). *Wolf's Rain* (Edición Integral) (2003).

Neon Genesis Evangelion (Director's Cut) *Anime Classic Vol. 3* (1995). *Los Caballeros del Zodiaco Volumen 4* (1986). *El Maravilloso Mundo de Hello Kitty y sus amigos Vol. 4* (1993). *Last Exile Vol. 4* (2003)

JONU MEDIA

Prepara el primer volumen de *Maison Ikkoku* para el 22 de Febrero. Dentro de su sello Millenium Edition, Jonu Media empezará a editar la serie basada en el manga de Rumiko Takahashi: *Maison Ikkoku*. El mismo día saldrá a la venta *Black Jack: Iceberg y Happy Lesson TV Advance Vol. 1*.

Además, Jonu Media ha confirmado que finalmente ha conseguido los derechos de la serie de animación *Gals!* Esta serie, cuyo manga ha sido editado en España por Glénat, se basa en el mundo de las *ko-gals*, unas adolescentes caracterizadas por ir vestidas siempre a la última moda. Estamos a la espera de recibir más información por parte de Jonu Media, por lo que en breve daremos más detalles.

TEATRO

Naruto al teatro. Tras series como *Sailor Moon* o *Sakura Taisen*, Naruto

debutará en el teatro profesional. El grupo MA (Musical Academy) adaptará el universo de "Naruto" al mundo del teatro, en una obra que intentará reflejar todo el espíritu de este clásico manga conocido en todo el mundo. Siguiendo con la tradición ya vista en obras de teatro basadas en series como *Sailor Moon*, el guion será totalmente nuevo, permitiendo a los fans disfrutar con una historia inédita. Además, está confirmado que los protagonistas serán Tomoyuki Yara y Jun Akiyama. El primer pase de la obra se llevará a cabo en el U-Port Kan'i Hoken Hall de Gotanda el 4 de mayo del próximo año 2006. Además, está previsto un pase idéntico en Osaka para el día 19 del mismo mes.

ANIMAX

Animax llegará a Corea. El canal de Anime de Sony Pictures Television International, Animax, llegará a mediados del primer semestre del 2006 a ese país, solamente para los suscriptores del canal SkyLife. La medida de llevar el canal hasta esas latitudes, se debe a los buenos resultados observados en Animax Asia.

MANGA FILMS

Exclusiva promoción de la cadena Media Markt. La cadena de tiendas Media Markt, en colaboración con Manga Films, ha puesto recientemente a la venta unos packs exclusivos a muy buen precio, que serán la delicia de los aficionados al anime que aún no tengan estas películas. El primer pack recoge, por 46'95 euros todas las películas editadas por separado de la saga *Dragon Ball* (incluidas Z y GT), siendo todos y cada uno de los films que podemos encontrar en volúmenes sueltos. El segundo pack recoge, por tan sólo 9'95 euros, los cuatro OVA de *Los Caballeros del Zodiaco*, que están editados en dos volúmenes.

GONZO

Desde Japón: Mina tendrá su propia OVA. El personaje de anime creado para el drama de TV *Densha Otoko* protagonizará su propio OVA real. Se veía venir de lejos. Gonzo acaba de lanzar la web oficial de *Getsumen Usagi Heiki Mina*, OVA protagonizada por Mina, la magical girl creada para el drama real de televisión *Densha Otoko*. Tras dejar huella entre los otakus con sus apariciones en la adaptación a TV de *El hombre del tren*, Mina llegará finalmente al mundo del anime con un OVA que promete arrasar, tanto por su popularidad, como por el adorable diseño del personaje. La voz de la protagonista estará interpretada por

Takeda Karin, joven nipona de 17 años que, sin lugar a dudas, no tardará demasiado en convertir a sus tobillos en la foto más buscada por los fans de Mina. De momento el OVA se encuentra en desarrollo, aunque parece que avanza a buen ritmo.

BLUE-RAY

El Blue-Ray Disc es uno de los posibles futuros sustitutos del actual DVD (junto con el HD-DVD). Pues bien, la Blue-Ray Disc Association, entidad gestora de este formato, ha anunciado el estreno de este tipo de disco en el mercado japonés con una película anime de una calidad indudable. Se trata de *Steamboy*, que recientemente también ha estrenado otro formato, el UMD de PSP.

RBA

Vuelve a lanzar en quioscos la colección *Tus Cuentos Clásicos*, que engloba las series de anime: *Grimm Meisaku Gekijoo* y *Aesop's Fables*. *Grimm Meisaku Gekijoo* fue emitida en los inicios de Tele 5 en España, bajo el título *Soñar con los Ojos abiertos* y recoge los cuentos más famosos de los Hermanos Grimm, adaptados en esta serie de anime. *Aesop's Fables* es otra serie de episodios de 15 minutos que cuentan historias protagonizadas por animales a modo de fábulas con moraleja, que hasta ahora permanecía inédita en España. El pasado año, RBA lanzó una colección bajo el nombre de *Tus Cuentos Clásicos* que englobaba estas dos series editadas en entregas que iban acompañadas de un cuento. Ahora RBA vuelve a lanzar esta colección con una estupenda oferta de lanzamiento que recoge las dos primeras entregas, con 2 DVD que recogen 2 episodios cada uno, y dos cuentos. Una nueva oportunidad de disfrutar de estos maravillosos cuentos adaptados por la Nippon Animation.

BREVES

El cortometraje "Semilla del Recuerdo" del Mallorquín Renato Roldán ha sido nominado al Goya al mejor cortometraje de animación. El corto de Renato destaca por su estética de anime, 100% hecho en España recordando a trabajos de Ghibli. Los interesados podéis echarle un ojo al corto en esta dirección: http://movienauta.bancamarch.es/movie.php?id_movie=18&id_grupo=37&format=M&cal=A

A ver si con un poco de suerte se lleva el galardón y demuestra que en

España también se hacen trabajos excelentes de animación, y aun siendo "anime español" tiene mucho qué decir.

El nuevo disco de Ayumi Hamasaki, (Miss) Understood estará el próximo uno de Enero a la venta para amenizarnos el nuevo año con sus pegadizas melodías. Nuevamente Ayu nos sorprende con el lanzamiento de este nuevo disco, que recoge los singles que durante este último año ha ido sacando al mercado. Como en su anterior disco, (Miss) Understood se editará en dos ediciones: una CD-Audio, y otra CD+DVD que incorporará los videoclips de las canciones y material adicional como making off. Éste es el tracklist del disco:

CD Tracklisting:

01. Bold & Delicious
02. STEP you
03. Ladies Night
04. is this LOVE?
05. (miss)understood
06. alterna
07. In The Corner
08. tasking
09. criminal
10. Pride
11. Will
12. HEAVEN
13. Are You Wake Up?
14. fairyland
15. Beautiful Day
16. rainy day

DVD Tracklisting:

01. STEP you (video clip)
02. is this LOVE? (video clip)
03. fairyland (video clip)
04. alterna (video clip)
05. HEAVEN (video clip)
06. Bold&Delicious (video clip)
07. Pride (video clip)
08. rainy day (video clip)
09. Ladies Night (video clip)
10. Bold & Delicious -SIDE STORY- (album ver.)
11. STEP you (making clip)
12. is this LOVE? (making clip)
13. fairyland (making clip)
14. alterna (making clip)
15. HEAVEN (making clip)
16. Pride (making clip)

Nintendo DS bate un nuevo récord. La consola portátil de **Nintendo** sigue haciendo méritos, y lo último ha sido vender 5 millones de unidades en un tiempo récord en Japón... Satoru Iwata anunció en una reciente conferencia que en Japón ya se han vendido 5 millones de consolas Nintendo DS.

Haber conseguido alcanzar tal cifra en menos de 14 meses significa que NDS es la consola que más rápido se ha vendido y por tanto la que antes ha alcanzado esta cifra. Esta consola ha tardado aproximadamente unos 12 meses en alcanzar la elevada cantidad por delante de GameBoy Advance que tardó 14 meses y ya más alejada PlayStation 2 que le llevó 17 meses. S.Iwata confiesa que probablemente este éxito se deba al hecho de que la consola no está dirigida tan solo a los jugadores habituales, sino también a la gente que no suele jugar a videojuegos e intentando atraer también a aquellos que ya habían dejado el mundillo.

Tales of the Tempest. Namco ha dado por fin una de las primicias más esperadas de los últimos meses, el nombre del nuevo y último **Tales of** en el que la compañía está trabajando... Es la segunda noticia que da Namco acerca de este título, y ahora el primer juego de la saga **Tales of** para la consola portátil Nintendo DS ya tiene nombre: **Tales of the Tempest**. En lo referente a la historia, **Tales of the Tempest** empieza con el protagonista Caius Qualls, un chico de 15 años que vive en un pueblo con otras tres personas, entre ellas su padre adoptivo. Un día el pueblo es atacado por una criatura malvada llamada Spot, después de esto, Caius decide embarcarse en una gran aventura en busca de sus padres biológicos. No se ha dicho nada acerca de un lanzamiento en Estados Unidos ni en Europa, y de momento la fecha en Japón es bastante imprecisa, saldrá en algún momento del 2006.

Final Fantasy: Crystal Chronicles On-line. Tras el lanzamiento global de la conexión en red Wi-Fi de Nintendo, Square-Enix anuncia el desarrollo de su primer título con posibilidad on-line para Nintendo DS... La compañía desarrolladora de RPG's Square-Enix está actualmente trabajando en tres entregas de su más conocida saga, **Final Fantasy**, para Nintendo DS (**Final Fantasy III**, **Final Fantasy: Crystal Chronicles** y **Final Fantasy VII: EC**). Hace tan solo unos días, Square anunció que la nueva entrega de la saga Crystal Chronicles utilizaría la posibilidad on-line de DS.

Castlevania Double Pack Tras su último debut en Nintendo DS, la saga Castlevania vuelve con una compilación de dos antiguos títulos a

GameBoy Advance... El juego que se titulará Castlevania: Double Pack incluirá los dos juegos de Konami **Castlevania: Harmony of Dissonance**, el juego protagonizado por el caza-vampiros Juste; y **Castlevania: Aria of Sorrow**, cuyo protagonista lo es también del título de DS llamado Dawn of Sorrows, el estudiante Soma Cruz. Los dos títulos estarán reunidos en un mismo cartucho de GBA, el juego nos llegará a Europa el próximo mes de Febrero siendo de esta manera, nosotros los europeos, los primeros en probarlo. Dennis Lee, de Konami, comentó: "Combinando dos de los más aclamados capítulos de esta saga en un cartucho dará a los jugadores algo de gran valor a la vez que da a los nuevos jugadores de la serie una manera de experimentar una parte de lo mejor que Castlevania puede ofrecer."

Miles de otaku japoneses acuden al salón **Comiket**. El mayor salón del cómic aficionado del mundo abrió hoy sus puertas en Tokio con una expectativa de 350.000 visitantes en dos días, miles de ellos otaku, los incondicionales amantes del manga o historieta nipona. Varios kilómetros de colas rodeaban desde tempranas horas de la mañana el Big Site, un complejo arquitectónico costero especializado en convenciones industriales que sólo para el Comiket está dedicado a un producto: el manga elaborado por dibujantes no profesionales.

Nissan entra en el mundo otaku con coche ecológico del futuro. El Pivo, un nuevo prototipo de vehículo eléctrico de Nissan, se perfila como una nueva mascota motorizada de los otaku. Presentado en el pasado Salón del Motor de Tokio, el nuevo automóvil asemeja la nave espacial de un mundo futurista de cómic, pero podría ser también confundido con un vehículo anfibio para explorar un parque temático situado en el fondo del mar.

El realizador español David Guita explora un universo otaku en Tokio. El realizador español David Guita se ha sumergido en el universo de los otaku para explicar en una serie de programas el fenómeno social y cultural de los fans del manga y el anime.



Last Exile

Un nuevo horizonte

Gracias a un DVD americano tuve la oportunidad de disfrutar por primera vez este peculiar anime. Me quedé cautivado por su animación espectacular y dinámica

▶ LAST EXILE

En el mundo de Prester, los reinos de Disith y Anatoray se enfrentan en una guerra regida por las rígidas normas dictadas por la tradición, el Código de Caballeros, y por Guild, la entidad (a falta de un nombre mejor para definirla) que controla la tecnología de claudia que permite volar a las naves de ambos bandos. Enormes armadas de naves voladoras parecidas a colosales dreadnoughts (navíos fuertemente acorazados de la era victoriana) se enfrentan basándose en descargas de fusilería propulsada por vapor antes de iniciar los combates artilleros. En este mundo conflictivo viven Claus Valca y Lavie Head, dos jóvenes mensajeros de la Asociación Vanship de Anatoray. Estos jóvenes acabarán por accidente resultando claves para la resolución del conflicto armado.

▶ FUERA TÓPICOS

Bien, la introducción anterior haría pensar que se trata de una serie más, donde los pobres protagonistas se ven involucrados contra su voluntad en una guerra cruel y perversa y que gracias a su buena suerte consiguen resolver la papeleta, bien para todos... Como dicen en un popular anuncio de televisión "Pues va a ser que no..."

Durante una de sus misiones, Claus y Lavie conocen a un importante almirante de la armada de Anatoray,

y casi de rebote, a la infame nave corsaria Silvana y su temida tripulación. Tanto el almirante Madthane como el capitán del Silvana, Alex Row, acabarán siendo elementos claves para el desarrollo de la acción, pero lo más importante de estos encuentros es que Claus y Lavie entablan por primera vez contacto con la guerra, y cada uno de ellos interioriza este primer contacto de forma diferente. Una forma que determinará cómo responden, se comportan y toman decisiones cruciales para ellos mismos y para el desarrollo del conflicto.

Claus y Lavie aprovechan el poco tiempo libre que les deja su trabajo de mensajeros para participar en carreras de vanship. Por si a estas alturas alguien no lo sabía, un vanship es una nave voladora de pequeño tamaño que utiliza para el vuelo una tecnología propia independiente de Guild. Así pues, nuestros esforzados protagonistas participan, como decíamos, en carreras, para intentar ganar suficiente dinero y mejorar su propio vehículo con el fin de aceptar encargos más caros y arriesgados (la importancia, el riesgo y posiblemente la cantidad a abonar vienen determinados por el número de estrellas que cataloga los mensajes) y conseguir dinero para mejorar su vanship y participar en más carreras... ¿Empezáis a ver el círculo vicioso en el que se mueven? El





objetivo final de Claus y Lavie es equipar al viejo vanship que heredaron de sus padres para poder atravesar la Gran Corriente (si alguna vez tengo ocasión degollaré con un objeto completa y absolutamente romo a quien pergeñó el absurdo nombre de Océano Turbulento utilizado en el doblaje español de la serie), gesta en la que ambos perdieron la vida.

Durante una de estas carreras que mencionábamos antes de empezar a divagar sobre cosas tan efímeras como las traducciones al castellano y los doblajes, nuestros jóvenes protagonistas son testigos del aterrizaje forzoso de un vanship. Al llegar al lugar del accidente el piloto agonizante les encomienda que acaben la misión que él empezó. Tienen que entregar a una niña, Alvis Hamilton, en un lugar determinado a quien venga a recogerla y pague la Media Suma (el pago de los encargos se paga en dos veces; la mitad al efectuar el encargo, la otra mitad tras la entrega; cada una de esas mitades se denomina Media Suma). Es un encargo de siete estrellas, posiblemente el más alto que nadie haya visto en la Asociación Vanship a excepción de muy pocos pilotos. Sin embargo, este encargo se demostrará mucho más difícil de

cumplir de forma satisfactoria de lo que a primera vista podría parecer (como infinidad de road movies nos tienen bien enseñados, las misiones con niño son las más peligrosas), y Claus y Lavie acabarán a resultas de dicho cumplimiento formando parte de la tripulación del Silvana, involucrados como espectadores de primera fila en un conflicto que se sale por completo de cualquier tipo de convención o previsión, donde de pronto los amigos se convierten en enemigos y los enemigos paradójicamente acaban siendo amigos inseparables.

▶ AMBIENTE DEL XVIII

Una mezcla de aspecto victoriano, *art decó* y una ligera excursión por el barroquismo más convencional de la *space opera* podría más o menos describir la mezcolanza de diseños que pueblan esta serie.

Anatoray parece, a todas luces, un país sacado de finales del siglo XVIII. Los uni-

formes, las armas personales, la ambientación de los palacios, los ropajes de los nobles... Todo transmite esa sensación de antigüedad, de transposición cronológica, de rancio abolengo y estancamiento social. Por otro lado, la población civil viste como si de los años 30 del siglo pasado se tratase. El diseño de los trajes de vuelo, las ropas, las casas... El cuidado por el detalle de los diseñadores nos lleva a pensar en los años de la depresión tal y como nos los han mostrado una y otra vez en las películas de Hollywood. Incluso el Silvana y su tripulación parecen salidos de una novela pulp de la época. Por otro lado, la tecnología vanship, los trajes de vuelo militares, la oficialidad del Silvana y sus equipamientos, las naves de guerra Disith, el vestuario de las gentes de Guild y su arquitectura, gozan de una sensualidad en el diseño muy característica del *art decó*. El contraste lo pone Disith, con el diseño de sus naves migratorias, el vestuario y el equipamiento de sus soldados, que rebosan de esa senci-

"Una obra en la que absolutamente todos los intérpretes tienen un papel que desempeñar para poder acabar de contarla"



"Last Exile destaca por la variedad y la profundidad de sus personajes, ya que cada uno de ellos tiene un rasgo físico y de comportamiento que lo hace único y bellamente definidos por los maravillosos diseños de Range Murata"

llez utilitaria que sólo la buena ciencia-ficción nos puede proporcionar, siendo el contrapunto de algunos diseños de Guild, fantasiosos, barrocos, recargados y alienígenas...

Esta mezcla de estilos podría crear contrastes difíciles de armonizar, pero si desde luego en ocasiones contrastan y son chocantes, este contraste sirve para diferenciar estamentos sociales, mentalidades e incluso la forma de entender y vivir la propia vida. Mientras que Anatoray se nos muestra como un país de clima templado, cuyas ciudades parecen construidas sobre extraños andamiajes metálicos, Disith es una tierra devastada por una glaciación, de la que a duras penas se nos muestra nada en toda la serie. El corazón del espectador pertenece a Anatoray, igual que los principales protagonistas de la serie.

Así, Guild es un enigma en sí mismo. Una sociedad completamente abstraída en sí misma, caprichosa e incomprensible con sus castas y rituales, que disponen de la principal tecnología del planeta, las Unidades Claudia, y que ceden el uso de dicha tecnología a ambas partes de un conflicto sangriento. Una guerra inusual, misteriosa y extraña ya que tardamos bastantes episodios en comprender por qué se ha declarado y se combate, y una

vez comprendido ese porqué, no podemos dejar de horrorizarnos ante ella. Porque la guerra no obedece a ningún problema político, a ninguna reivindicación territorial ni a un "Lo que su Willhem dijo de nuestra Sandrine en la cena de la embajada del año pasado". Disith se muere, asolado por el hielo y las tormentas. Si sus habitantes desean sobrevivir, han de ir al único lugar donde las temperaturas continúan siendo capaces de soportar la vida: Anatoray. Una Anatoray donde uno de los principales bienes de consumo es el agua. Agua que además de escasa para el consumo humano (el agua completamente pura es un preciado bien de lujo) resulta una importante fuente de energía, ya que su combinación con el mineral de claudia refinado permite generar los campos antigravedad que permiten el vuelo de las máquinas, y el vapor para todo el resto de la tecnología de Prester.

LOS PERSONAJES: ¡QUÉ BELLOS!

Desde luego, si *Last Exile* destaca por algo es por la variedad y profundidad de sus personajes, tanto en el reparto de protagonistas como los personajes secundarios. Todos y cada uno de ellos tienen

un rasgo físico y de comportamiento que los hacen únicos ante el resto de actores que participan de esta gran historia, bellamente definidos además por los maravillosos diseños de **Range Murata**. Podría haceros un interminable listado de personajes, con todos los datos posibles de conseguir sobre ellos, como el peso y la altura y el resto de chorradas que podréis encontrar en cualquier revista dentro de un par de meses. Pero desde luego que eso no es lo que esperáis de nosotros, ¿verdad? De modo que me limitaré a daros mi opinión personal sobre aquellos personajes que considero vitales para el desarrollo de la historia. Si algún día veis el último episodio de la serie, puede que penséis "cuanta razón tenía", pero de momento conformaos con aceptar mi palabra al respecto:



CLAUS VALCA

Es el protagonista indiscutible.

Piloto de vanship, tiene unas ideas muy claras sobre lo que quiere hacer en la vida: volar en su vehículo y atravesar La Gran Corriente.

Estas ideas sufren una convulsión en su primer encuentro con el Silvana y su peculiar tripulación. Es un personaje de firmes convicciones y de grandes ideales, lleno de recursos y capaz de tomar sus propias decisiones. Su lógica evolución a lo largo de la serie, una de las más sutiles y que con más atención seguiremos, le lleva a explorar sus propios sentimientos personales y a madurar de forma espectacular.

LAVIE HEAD

La compañera inseparable de Claus. Entusiasta y vivaracha, pone un poco el toque de frivolidad en la pareja. Es la navegante del vanship y al mismo tiempo la administradora de la pequeña fortuna familiar. Ha estado junto a Claus desde pequeña, antes de quedarse huérfanos, y no piensa dejarle solo, aunque es la primera en darse cuenta que sus vidas pueden recorrer senderos similares, pero no recorren el mismo camino. Más sensible, racional e impresionable que Claus, su reacción ante la guerra puede parecer que carece de la determinación que la de su amigo de la infancia, pero su postura no deja de ser noble e igual de válida.

ALEX ROW

Un personaje que desde el primer momento enamora. Es el capitán de la nave corsaria Silvana. Un hombre atormentado por un pasado dramático, que hace la guerra a su manera y prescindiendo de convencionalismos. Lucha en dos frentes, uno interior contra sí mismo y el sentimiento de culpa, y otro externo, contra todo aquel que amenace la paz de Anatoray. Atormentado y obsesionado, parece ciego a nada que no sea su misión, y en ocasiones, en contra de lo que los personajes similares de otras series suelen hacer, puede llegar a perder los estribos en contra de sus propios intereses personales.

MAESTRO DELPHINE

Para el final he dejado a uno de los personajes posiblemente más enigmáticos de toda la serie. Nunca llegas a entender del todo el porqué de sus actos, aunque lo más importante del caso es que esta mujer, máxima gobernante de Guild y hermana de Dio, resulta ser un maldito grano en el culo. Te cae mal desde el primer momento en que aparece, y después no puedes dejar de preguntarte qué estará tramando. Es evidente que su hedonismo la ha llevado a hacer lo que le venga en gana por el mero hecho de poder hacerlo. Y no hay nada ante lo que se detenga, por aberrante o inconcebible que nos pudiera parecer. Pronto comprendemos que es más peligrosa que cualquier otro personaje que hayamos podido encontrar a lo largo de la serie, y que es el antagonista natural de Alex Row. El enfrentamiento entre ambos resulta visceral y de un dramatismo sin precedentes. No recuerdo haber visto nunca un personaje tan bien definido como Delphine, tan inhumano y a la vez tan humano. Naturalmente, ¡hay muchos más!





"No se trata de una serie más, donde los pobres protagonistas gracias a su buena suerte consiguen resolver bien la papeleta para todos"



LA TECNOLOGÍA

Normalmente la tecnología sirve como coña, como excusa y como leit motiv para explicar todo aquello que no te cabe en el guion o que directamente no te da la gana de explicar. En este caso, pasa algo similar, pero evidentemente distinto. La tecnología de Prester se basa en una reacción química entre el mineral de claudia refinado y el agua. En los motores de gran tamaño y contruados y controlados por el personal de Guild denominados Unidades Claudia puede utilizarse para elevar una nave de proporciones considerables. En un motor de pequeño tamaño y mucho más sencillo sirve para construir los ligeros vanships, naves pequeñas de dos plazas, similares a los aviones de carreras de la década de 1930/40 que se utilizan como enlaces con las naves de mayor tamaño, para llevar con rapidez mensajes a uno y otro confín de Anatoray y para realizar importantes carreras. El uso del agua para la reacción de claudia y para la obtención del vapor para la maquinaria de maniobra

y las armas de las naves de guerra han hecho que un bien ya de por sí escaso se convierta en un objeto de lujo. El agua pura es muy cara, y solo los más excéntricos pueden permitirse el lujo de tener fuentes ornamentales de agua potable en sus casas, o de darle otro uso que no sea el consumo directo. Esta escasez de agua en Anatoray contrasta con la era glacial que está asolando Disith, quienes a su vez disponen de una tecnología más refinada aparentemente que Anatoray en lo que al diseño de naves de guerra se refiere, probablemente debido a una mayor disponibilidad de agua.

Por otro lado tenemos la tecnología de Guild propiamente dicha, que además de basarse en la reacción de claudia parece tener otras fuentes distintas. La tecnología de Guild pone un toque alienígena y amenazador en el mundo de Prester. Son el mediador inatacable que dispone de la fuerza necesaria para dejar clavados a ambos imperios en el suelo de sus respectivas naciones, además de disponer de suficien-

tes recursos como para hacer la guerra a ambos a la vez si fuese necesario. Guild supone una amenaza más o menos encubierta para todos los habitantes de Prester con su ventaja tecnológica.

Sin embargo el elemento desestabilizador lo supondrá la tecnología propia de Anatoray. Sus vanships, ya experimentados como arma de guerra por la tripulación del Silvana. Estas pequeñas y ágiles naves suponen la única muestra de independencia frente al gobierno férreo de Guild y su capacidad de dar con una mano y quitar con la otra. Esta independencia supondrá una importante baza para el desenlace final de la guerra, cuando el enemigo a batir sea el que controla las Unidades Claudia de todas las naves que se le pretenden oponer.

IMAGEN SINTÉTICA CON ANIMACIÓN CONVENCIONAL

Gonzo Digimation es una empresa que saltó a la fama gracias a su peculiar forma de integrar la imagen sintética con la animación convencional. De sus manos nos llegaron joyitas como **Blue Submarine nº 6** o **Hellsing**, donde diferentes niveles de animación por ordenador eran utilizados para enfatizar la acción más trepidante o sencillamente para obtener sutiles efectos especiales, como el humo de un cigarrillo. Por su peculiar ambientación, la aplicación de estos efectos en **Last Exile** ha pasado desde la animación de todos los elementos en vuelo a la mayoría de efectos atmosféricos, proporcionando un realismo que en otras circunstancias y por otros medios no hubiese sido



posible conseguir. La integración de ambos medios, la imagen sintética en tres dimensiones y la animación convencional no es ni de lejos perfecta, sin embargo es con mucho una de las mejores que he visto en un a serie de televisión, con la posible excepción de **Ghost in the Shell: Stand Alone Complex...** Y ni siquiera estoy seguro de eso.

► QUÉ GRAN BSO

Cualquiera que escuche la cortinilla de inicio de **Last Exile** se llevará una grata sorpresa. A cortinillas de apertura y cierre con música más o menos de calidad ya estábamos acostumbrados (la cortinilla de cierre de **Hellsing**, por ejemplo, contaba con el **Shine** de Mr. Big), sin embargo, nunca había tenido la suerte de escuchar un tema tan espectacular como el **Cloud Age Symphony** de **Last Exile**. Con un inicio cacofónico de gaitas, flautas e instrumentos de cuerda, arranca después con un sincopado de percusión con toques casi *techno*, resulta un tema impresionante por lo inusual y alejado de la ambientación de la serie, pero que combina de forma excelente con la frenética animación de la cortinilla. **Suntaro Okino** ha pasado a formar parte de aquellos músicos que a partir de ahora intentaré seguir muy de cerca para comprobar qué es de su carrera. El tema de la cortinilla de cierre, **Over the Sky**, interpretado por **Hitomi Kurioshi** resulta una canción casi hipnótica y que te transporta a ese cielo por el que vuelan el *Silvana* y los *vanships*. La voz de la intérprete consigue recorrer toda una amplitud de tonos desde casi el susurro hasta el inicio del falsete, recreando un ambiente mágico y etéreo donde lo menos importante es la preciosa letra de la canción.

► EN ESPAÑA

De la mano de **Selecta Vision** nos llega esta serie increíble en seis entregas en DVD. La

calidad de la edición española es, a excepción de algunos detalles, muy alta y por encima de la media. Conservando algunas de las carátulas originales, la carcasa traslúcida nos permite ver en el interior los contenidos de toda la serie. En la trasera de la carátula, un breve resumen de lo que encontraremos en el interior, un listado de contenidos y algunos fotogramas de la serie. El DVD está serigrafiado con la misma imagen de la portada. Cuando accedemos al contenido del DVD, la primera impresión es bastante buena; los menús permiten una navegación agradable y sin estridencias por los diversos apartados de los contenidos, entre los que encontraremos unos extras bastante trabajados, de los que destacaremos los diseños mecánicos, fichas de personajes y un útil glosario de términos que nos ayudará a entender parte de los detalles que el desarrollo habitual de la acción pueden mantener algo ocultos. Cuando reproducimos el primer episodio la primera sorpresa; el 5.1 está especializado de una forma espectacular. Casi parece DTS (sistema de codificación del que por desgracia carece) de lo bien repartido que está el sonido.

► CONCLUSIÓN

Last Exile es una serie que ha cosechado críticas excelentes en casi todo el mundo. Es una de esas series que brillan de forma propia, de esas que en muy pocas ocasiones consigues descubrir a tiempo. Una de esas pequeñas joyas que cuando has acabado de ver te da la sensación de ser no ya una pequeña obra maestra, sino una obra completa desde el mismísimo instante de su concepción. Una obra completa que cuenta una historia compleja de forma magistral, sin ejercicios de estilo superfluos ni excéntricas de ningún tipo. Una obra en la que absolutamente todos los intérpretes tienen un papel que desempeñar para poder acabar de contarla. Una historia llena de emociones encontradas, y que sin duda no dejará indiferente a nadie. De acuerdo: no es una historia fácil. No es una historia simple. No es una historia que entiendas y sigas desde el primer segundo. Pero es una historia mayor que todos sus componentes, que emociona y no deja indiferente.





BLUESUBMARINE6

Abajo el periscopio

En 1998 apareció el primer anime digital, éste era una mixtura perfecta entre los 3D y los 2D; pero todo sin dejar de lado un buen argumento. Ahora ya podemos disfrutar de Blue Submarine en edición DVD.



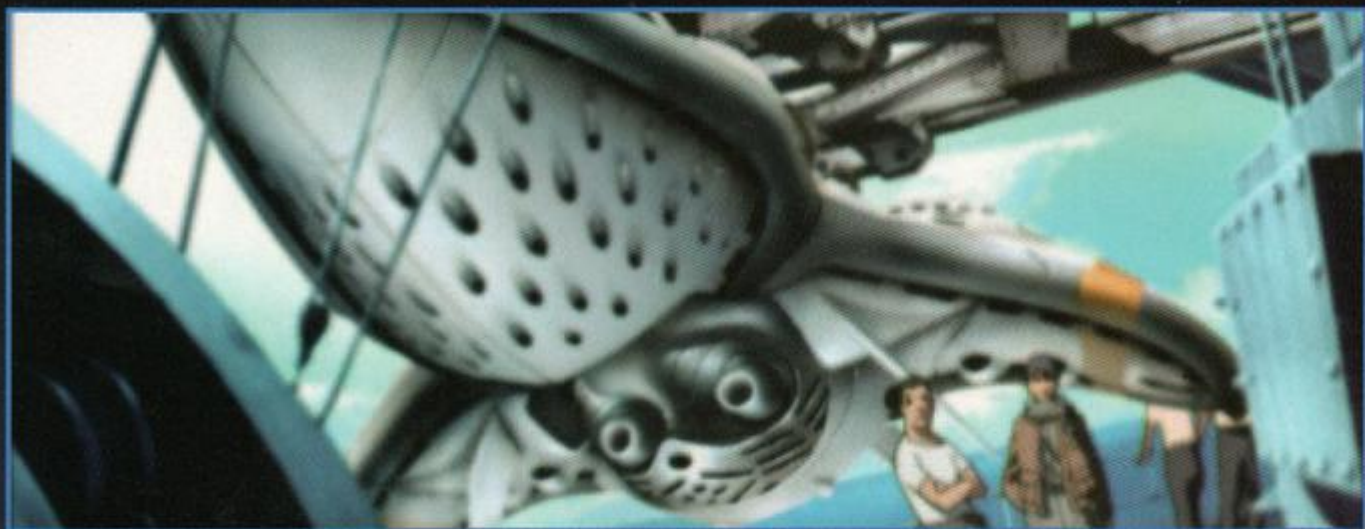
UN ARGUMENTO SÓLIDO

Aunque lo primero que destacaríamos de los cuatro OVA que componen esta obra es su calidad de animación, que por primera vez hacía un uso cualitativo de la infografía; lo cierto es que su argumento está lo suficientemente trabajado como para hacernos entrar de lleno en lo que se nos narra. Básicamente nos encontramos con una historia futurista donde los casquetes polares de la Tierra se han derretido y parte del planeta ha quedado hundido bajo las aguas. Un mundo que se dirige hacia la extinción del ser humano a favor de una nueva raza de seres capaces de sobrevivir bajo las aguas, mutantes con aspecto animal creados por el científico culpable de ese cambio climático acelerado: Zordnyke. Por ello, el ejército humano combate contra Zordnyke y sus creaciones mediante una serie de submarinos y su tripulación,

donde destaca el Azul nº6 (no, no es un bote de Titanlux).

El argumento se inicia con Mayumi Kino, una joven de dieciocho años tripulante del Azul nº 6 que es enviada a reclutar a un antiguo miembro del submarino: Tetsu Hayami. El típico personaje que parece ir a la suya, siempre con ese aspecto melancólico que le produce un pasado doloroso y, cómo no, fumando continuamente. Un personaje arquetípico, pero bien construido y con una evolución más que interesante. El resto de personajes del submarino, aun siendo muy secundarios, también destacan de una manera u otra, pero sigamos brevemente con esta historia. Como es de esperar, Hayami vuelve al Azul nº6, dando inicio a una ofensiva a gran escala contra Zordnyke, con la intención de detener sus planes de una vez por todas. Pero deberán enfrentarse a Verg, una de las creaciones del científico, y a su terrible acorazado. Y no sólo eso: Hayami





tendrá un encuentro con Mutio, otra de las criaturas marinas que representa son sus enemigos. ¿Pero realmente lo son?

QUIÉNES SON

Blue submarine nº 6 está basada en un manga de los años setenta de **Satoru Ozawa** publicado en la *Shonen Sunday*. **Ozawa** es un autor que parece tener predilección por los submarinos y el mar si tenemos en cuenta que otra de las series que le hizo famoso en los sesenta fue **Submarine 707R**. El éxito de la adaptación por parte de **Gonzo** de su obra ha revalorizado el trabajo de este veterano mangaka que ha visto como se adaptaba también **Submarine 707R** en dos OVA y es el creador de una reciente serie de televisión titulada **Tide-Line Blue** (por supuesto, con algún submarino por medio). Los OVA de **Gonzo** son una adaptación libre que toma como base la trama del manga de **Ozawa** pero a

partir de aquí se aleja en cuestión de diseño de la obra original aunque su autor esté totalmente satisfecho del resultado final y los diseños que **Range Murata** y **Takuhito Kusanagi** realizaron. Y es que **Range Murata** realizó para **Blue Submarine** unos diseños de personajes originales y con un estilo muy peculiar que después ha repetido con igual éxito en *Last Exile*. Por otro lado, cabe destacar los diseños mecánicos de **Shoji Kawamori** (todo un veterano con títulos de la saga **Macross** y **Gundam** a sus espaldas) y su equipo que consigue dejarnos boquiabiertos con el **Azul nº 6** o la fusión entre máquina y animal de las naves enemigas. El objetivo era conseguir una obra innovadora y no cabe duda que este joven equipo lo consiguió. Al mando de la tripulación de esta producción se encuentra uno de los animadores en alza del momento. **Mahiro Maeda** pasó por **Ghibli** como animador trabajando en películas como

Nausicaä o **Porco Rosso** para acabar debutando en la dirección con **Blue Submarine nº 6**, un debut que no podría haberle ido mejor y que lo ha catapultado al estrellato dentro del mundo de la animación japonesa. Director de la serie **Final Fantasy Unlimited** y **Gankutsuou** y productor de **Last Exile**; además de dirigir **The Second Renaissance**, uno de los cortos de **Animatrix**, **Maeda** ya se





encuentra en nuestra lista de animadores cuyos trabajos merecerán nuestra atención.

La banda sonora, que parece surgir directamente de una *jamsession* con instrumentos de viento, guitarra, teclados y percusión por doquier, es obra de la banda **The Thrill**, un grupo de unos quince músicos con una larga trayectoria de quince años que aporta un chorro de aire fresco a las escenas de acción con su fusión de rock, jazz, funk y blues.

» GONZO, UN ESTUDIO CON MUCHA PROYECCIÓN

En los últimos años **Gonzo** ha sabido ganarse un lugar en la producción de series de animación gracias a la calidad de la que hacen gala sus obras y su apuesta por la animación digital. Fue con **Blue Submarine n° 6** cuando el mundo fijó su atención en este joven estudio que había sido fundado por **Mahiro Maeda**, **Hiroshi Yamaguchi**, **Shinji Higuchi** y **Showji Murahama** en 1992, pero en su currículum ya contaban con algunos trabajos de publicidad y videojuegos (destacando las inolvidables presentaciones del videojuego *Lunar* en 1996). Tras el éxito de *Blue Submarine*, el estudio ha crecido fusionándose en el 2002 con *Digimotion*. En su haber cuentan ya con un buen número de series como *Vandread*, *Last Exile*, *Hellsing*, *Pacemaker Kurogane*, *Samurai 7*, *Basilisk*, *Speed grapher* o *Gankutsuou*. Su sello es sinónimo de calidad y los premios lo avalan: desde los premios que recibió en su momento *Blue submarine* al premio que recibió recientemente *Gankutsuou* el Festival de Animación de Kobe o el premio MTV que logró el videoclip "Breaking the habit" que el estudio realizó para **Linkin Park**. Ahora el estudio está preparando su debut en la producción de largometrajes para cine con dos proyectos y con la intención de estrenar una película por año. Su primer proyecto es *Gin-iro*.

Por primera vez se hacía un uso cualitativo de la infografía



no kami no Agito, una aventura fantástica en la que Agito, un chico del futuro, se encuentra con Taura, una chica del pasado, en una Tierra devastada. Mientras que el otro proyecto se titula Brave Story y está basado en una historia de fantasía de Miyuki Miyabe. Dos historias llenas de fantasía que parecen girar entorno a la amistad y el crecimiento de sus protagonistas que suponen un paso más en la carrera de Gonzo.

LA VERSIÓN DVD

Felicitemos ante todo a Selecta por el trabajo realizado, por haber recuperado un clásico del anime porque ya podemos considerarlo merecidamente como tal y más cuando uno lo visiona ahora y se da cuenta que la obra no ha perdido nada de su espectacularidad y calidad. La nueva edición de Selecta recoge los 4 OVA (titulados Blues, Pilotos, Corazones, Fondo oceánico) de los que consta **Blue Submarine n° 6** en un solo disco que afortunadamente se completan con unos extras nada desdeñables a tenor de lo que nos tienen acostumbrados en multitud de ocasiones. Es agradable advertir como llegan a su fin los tiempos de las tristes y miserables fichas técnicas y artísticas como únicos extras y se empieza a aprovechar el potencial del DVD. Entre los extras, nos encontramos con una entrevista con el director aunque se trata más bien de un interesante diálogo entre **Mahiro Maeda** y **Satoru Ozawa**, el creador del manga, alrededor de la producción y el resultado del trabajo que llevaron a cabo en el pasado pues la entrevista se realizó en el 2004. A través de este diálogo se nos desvelan datos anecdóticos y curiosos como el significado de algunos de los nombres de los personajes de **Blue submarine** (Zordnyke significa carpintero del medio ambiente) y reflexiones sobre la obra. Por otro lado, nos encontramos con un extra titulado "La mirada de los creadores" donde Maeda, Murata y el equipo de diseño comentan algunas cuestiones de

la realización del proyecto. Trailers, la grabación de una presentación ante la prensa, un álbum de fotos y algunos datos sobre la producción completan un DVD recomendable tanto por la calidad de su acabado como por la calidad de la película.

FINALMENTE

No podemos sino terminar este artículo recomendando fervientemente la visualización de esta obra del anime pionera visualmente, con grandes dosis de acción perfectamente realizadas y un guion lo suficientemente interesante y emotivo como para mantenernos delante de nuestro televisor hasta su excelente final. Lástima que esta oda contra la guerra y los efectos devastadores del ser humano contra la naturaleza y contra sí mismo se nos antoje breve, pero la culpa la tiene su calidad.





FUSHIGI YUUGI

DENTRO DEL LIBRO

Con motivo del Salón del Manga de Barcelona, la distribuidora Jonu Media ha lanzado al mercado un cofre recopilatorio de la primera temporada de esta serie al completo.

LOS CUATRO DIOS DE LA TIERRA Y EL CIELO

Miaka Yuuki es una joven que estudia secundaria y que se está preparando para acceder a un instituto de gran prestigio, al que va a acudir por presiones familiares. Un día va a la biblioteca a devolver un libro con Yui Hongo, su mejor amiga, donde ve un extraño pájaro al que sigue escaleras arriba hasta llegar a una oscura sala. Repentinamente un libro cae sobre ellas: "Los cuatro Dioses de

la Tierra y el Cielo". Resulta ser una preciosa historia de amor, pero de pronto son transportadas al interior del libro, al país de Konan.

En este extraño mundo, les ataca un grupo de forajidos, pero aparece un joven que las rescata. El joven se llama Tamahome y les pide un pago a cambio de haberlas salvado, pero las chicas no pueden pagarle por lo que el joven se mosquea un poco. En ese momento Yui desaparece y es devuelta a su mundo, quedándose sola la pobre Miaka, aunque Yui puede seguir los pasos de su amiga leyendo la historia que poco a poco se va escribiendo en el libro.

Miaka comienza a caminar hasta llegar a la ciudad imperial, donde es capturada y encarcelada junto con Tamahome por culpa de cierto asuntillo con unos guardias imperiales. Al escapar, se encuentran con Hotohori, emperador de Konan, quien decide poner a la joven bajo su protección, ya que Miaka, tras contarle su historia, entra dentro de la descripción de la sacerdotisa del Dios Suzaku, que vendrá de otro mundo para proteger al imperio de Konan de su enemigo, el reino de Kutô. Pero para lograr su misión, deberá ser

ayudada por sus siete sheishi, unos guardianes que tienen cada uno la marca luminosa de una constelación diferente. Dos de esos sheishi resultan ser Tamahome y Hotohori, por lo que sólo faltan cinco.

La chica comienza a sentir algo por Tamahome, pero al chico parece que le cuesta un poco. Además Yui entra de nuevo en el mundo a través del libro y se convierte en sacerdotisa del país de Kutô, el país enemigo de Konan, al ser manipulada por Nakago tras una serie de acontecimientos escabrosos que sufre la chica (algunos de ellos censurados en nuestro país).

EL FÉNIX...

Fushigi Yuugi es el manga por excelencia de esta autora, con el que logró la fama internacional. Fue publicado por la editorial Kodansha a partir del año 1992 y comprendió un total de 18 tomos. Tal fue el éxito de esta historia que en el año 1995 sufrió la conversión a anime de la mano de Studio Pierrot (¿Quién sino? Gesto de resignación...), llegando a un total de 52 capítulos, además de 3 OVA donde aparecen los cinco últimos tomos del manga. A nuestro país el manga ha llegado hace unos años de la mano de Glénat, editorial que apuesta fuerte por esta autora y que siempre lo publica en una magnífica edición. Hace unos años pudimos disfrutar de la versión animada gracias a Jonu Media, que lo sacó en DVD. Ahora podemos disfrutar la versión animada en formato de lujo con este magnífico cofre. Comprende los primeros 27 episodios en cinco DVD. Aparte del cofre que se ha cuidado en su realización, cuenta con un libretto con un resumen de los artículos y demás curiosidades para los más fans. El audio está en Dolby Digital castellano, catalán y japonés con subtítulos en español.



MUCHO MUCHO SHŌJO

Si hay una autora que destaque dentro del mundo del shōjo, ésa es sin lugar a dudas **Yuu Watase**, una autora que combina los elementos básicos del shōjo como es el romanticismo y las historias de amor, con elementos mágicos y de acción en la mayoría de sus mangas. Su originalidad y belleza a la hora de hacer un buen manga bien le valdría el apelativo de "reina del shōjo".

Adentrándonos un poco en su vida, **Yuu** es una pequeña y débil autora (como pudimos comprobar hace un par de años en el **Salón del manga de Barcelona**, donde sufrió un síncope ante la asombrada mirada de cientos de fans) que nace el 5 de Marzo del año 1970 en Osaka y tras trasladarse a Tokio, debuta como mangaka en 1989 con **Pajama de Ojama**, con el que logra hacerse un hueco entre las fans del shōjo. Debemos hacer una mención especial a que **Yuu Watase** es una autora que no ha parado de trabajar desde que empezó, como así demuestran las numerosas historias cortas que tiene en su currículum, además de los mangas largos que más adelante comentaremos. Como son tantas, y no creo que el jefe me dejara hacer un especial exclusivo de esta autora, os dejo con las más divertidas y las que más me gustan a mí personalmente. Destacamos **Magical nan** (1989); **Otenami haiken** (1991), preciosa historia de amor entre una vendedora de ramen y un maestro de la danza tradicional japonesa y que incluye la historia corta **Heart ni Hoseki**; **Suna no tiara** (1991), manga diferente con un toque de fantasía y magia y donde aparecen también las historias cortas **Hatsuki Triangle** y **700 me no blue**; **Mint de Kiss me** (1994), historia de magia en la que una alumna intenta enamorar a su profesor mediante un hechizo pero se equivoca de persona al lanzarlo.

Tras la publicación del manga del que estamos hablando, en el año 1996 publica el manga **Ayashi no Ceres** en la Shogakukan, también editado en nuestro país por **Glénat** y que cuenta con un total de 14 tomos. Y como no podía faltar, existe una conversión a anime de 24 episodios realizados también por el **Studio Pierrot** en el año 2000 y que podemos disfrutar en nuestro país gracias a Jonu, esta vez con una edición más cuidada. Debemos destacar la existencia de seis novelas además de una secuela de la historia con la llegada de **Ceres**.

Y como no podía ser menos, **Alice 19th**, manga que hemos disfrutado en nuestro país que comprende unos siete tomos. Fue publicado en Japón entre los años 2001 y 2003 de la mano de Shogakukan, y debido al gran éxito obtenido por esta autora en España la editorial **Glénat** no dudó ni un instante en publicarlo.

Hace unos meses nos sorprendimos con la noticia de que nuestra autora estaba con un nuevo manga, **Zettai Kareshi**, la historia de Riiko, una joven adolescente muy introvertida que no logra establecer ningún tipo de relación social con un chico (razón por la cual debe sufrir las constantes burlas de su vecino). Un buen día se encuentra con un móvil que resulta pertenecer a un extraño hombre quien, como recompensa, le regala-

la una dirección de una página web. La chica busca por internet esta dirección y se encuentra con que es una página donde puede conseguir un novio para tres días totalmente gratis.

Fushigi Yuugi es una interesante historia que a pesar de sus años, continúa entusiasmando a numerosos fans con su argumento interesante y enrevesado. Y ahora por fin, para los más fans, un cofre con la primera temporada. ¿Qué más podemos pedir?



Su originalidad y belleza
le valdría el apelativo de
"reina del shōjo"



Gisaku

Llega el primer anime realizado en España

Filmáx no quiere quedarse atrás; así que, tras *Cid, la leyenda*, nos presenta un nuevo proyecto de animación que, bajo el título *Gisaku*, pretende fusionar dos estilos y dos tradiciones dentro del mundo de la animación: la europea y la japonesa. Sus creadores han definido el resultado como: el primer anime español.

FRONTERAS ABIERTAS

¿Os suena la palabra amerimanga? El manga y el anime se popularizaban y autores japoneses eran requeridos por el mercado americano para participar en cómics de superhéroes mientras que su influencia llevaba a muchos autores a adoptar un estilo similar al de las obras japonesas que leían y

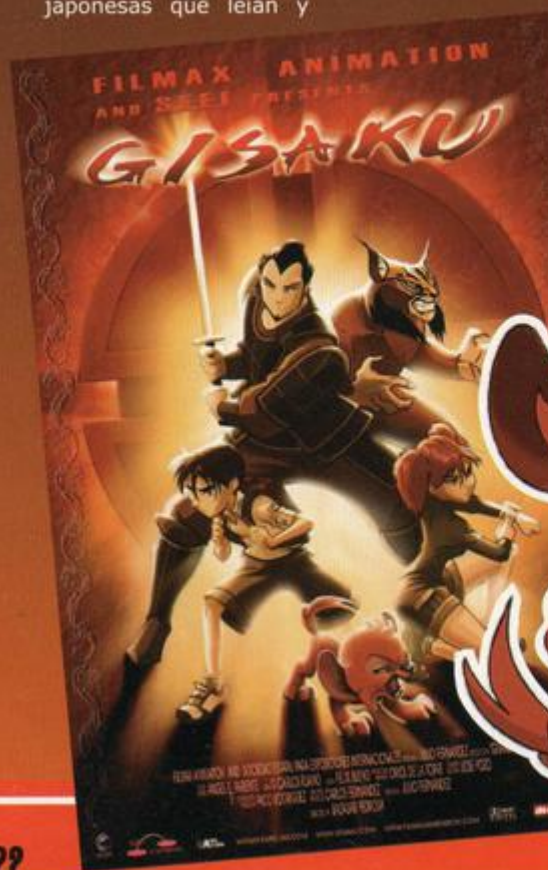
admiraban. Llegó un momento que la influencia se hizo patente en la producción de cómics americanos y se apodó el fenómeno como "amerimanga". Europa no se mantuvo al margen y también sucedía algo similar llegando al punto de que varios autores europeos respondieron a la llamada de los editores nipones y se iniciaron colaboraciones tan provechosas como la de **Jiro Taniguchi** y **Jean Giraud** 'Moebius' en *Iccaro*. Nuestras fronteras tampoco permanecieron cerradas a las influencias japonesas y algunos autores empezaron a expresar sus ideas a través de un estilo gráfico y narrativo por el que se sentían atraídos e identificados como **Ken Nimura**, **David Ramírez**, o **Dac**. Ahora, esta influencia se refleja en la animación a través de *Gisaku*, el nuevo largometraje de animación de Filmáx.

Personajes con un aspecto que nos recuerda a los del anime, grabación de planos fijos y estáticos con poca animación que se fijan más en detalles, recursos narrativos cercanos al shonen: os presentamos *Gisaku*.

LA ETERNA LUCHA ENTRE EL BIEN Y EL MAL

Japón 1620. Un grupo de samuráis son los encargados de custodiar la llave de Izanagi. Si una llave por definición siempre abre y cierra una puerta, en esta ocasión cierra nada menos que una puerta mágica que se abre cada 385 años y comunica entre sí diferentes dimensiones, espacio, tiempo y el infierno. Una horda de demonios liderada por el temible Gorkan pretende usar la puerta para invadir la tierra, pero los samuráis guardianes de la llave lucharán para impedirlo. En el transcurso del combate, Yohei, un joven y valiente samurái, logra herir a Gorkan con la llave provocando que ésta se fragmente en varios pedazos, llegando uno de ellos al estómago de Gisaku, un secuaz de Gorkan que pasa a convertirse en un indefenso gatito. Al cerrarse la puerta, el debilitado Gorkan huye con la apariencia de un ser humano. Por su parte, Yohei viaja junto a Gisaku protegiendo los fragmentos de la llave hasta que su deambular les lleva junto a la primera expedición japonesa a España donde deciden refugiarse y permanecer dormidos hasta el momento en que la puerta vuelva a abrirse.

Sevilla 2005. Ha llegado el momento: la puerta va a volver a abrirse. Unos niños juegan en el Museo de Arte Contemporáneo dejando encerrado en el interior a uno de ellos. El chico se llama Riki (Ricardo para los amigos), un chaval solitario sin amigos traumatizado por la muerte de sus padres en un accidente de coche que acaba en las catacumbas que hay bajo el museo donde se encuentra con Yohei que ha despertado de su largo sueño. Pero no solamente ha despertado el samurái, Gorkan bajo el aspecto de un alto ejecutivo ha creado la Corporación K y se prepara para reu-



nir los fragmentos de la llave que están escondidos por diferentes lugares de la Península (preparaos para una visita turística por Sevilla, Santiago de Compostela, Toledo, Madrid, Barcelona, Valencia o las Islas Baleares) pero Yohei y Riki no están dispuestos a que se les adelanten y a ellos se unirán Gisaku, que despierta también de su letargo, Linceto (un linco mutante al más puro estilo *Thundercats*), y Moira, una jovencita arrogante e inteligente. Cada uno con sus propios propósitos y motivos pero todos unidos por el mismo objetivo.

ANIMACIÓN AUTÓCTONA

En el 2003 la Sociedad Estatal de Exposiciones Internacionales convocó un concurso de ideas para realizar una película de animación que representará a España en la Exposición Universal de Aichi, siendo Filmax la elegida para llevar a cabo un proyecto que buscaba fusionar elementos estéticos y narrativos propios del manga y el anime con la animación autóctona para conseguir un "shonen". Con estas premisas, Filmax se propuso realizar la película en 20 meses, un tiempo relativamente corto para lo acostumbrado en este tipo de producciones aquí y con un presupuesto también inferior al habitual. Además, hay que tener en cuenta que Filmax tiene en producción otros títulos entre ellos *Nocturna* y *Donkey Xote*.

Para el reto se eligió como director del proyecto a **Baltasar Pedrosa**, que en sus comienzos en los ochenta había realizado cómics en *La Cúpula* y en el mundo de la animación ha trabajado en proyectos dispares como *Dartacan y los 3 mosqueteros* o *Las tres mellizas* pasando



"Personajes con un aspecto que nos recuerdan a los del anime"

por algunos estudios españoles como Neptuno Films o Cromosoma. Completan el equipo en la producción creativa está **Josep Pozo** (el director de *El Cid*), en la producción ejecutiva **Paco Rodríguez**, en la dirección artística **Carlos Ruano**, en la banda sonora **Oscar Araujo** (que ya había compuesto la partitura de *El Cid* pero también del videojuego *Blade, the edge of darkness*), en los diseños de personajes **Jacobo Navarro** (que nombra como influencias *Evangelion*, *Lain* o *GITS*, si alguien encuentra conexión entre estilos tan dispares que nos llame) y en los storyboards **Antonio Santamaría**.

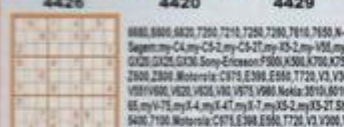
VOSOTROS DECIDÍS

Este encuentro entre las dos culturas ya se ha proyectado en la Expo de Aichi y en el Festival de cine de Sitges para llegar ahora a las salas de cine. Es el momento para comprobar el resultado de este "experimento" y queda en vuestras manos ver si el resultado es de vuestro agrado. Por nuestra parte, la iniciativa nos parece de lo más loable y más cuando significa potenciar la animación hecha en casa. Esperamos analizar y desglosar más aspectos de *Gisaku* en un próximo artículo.



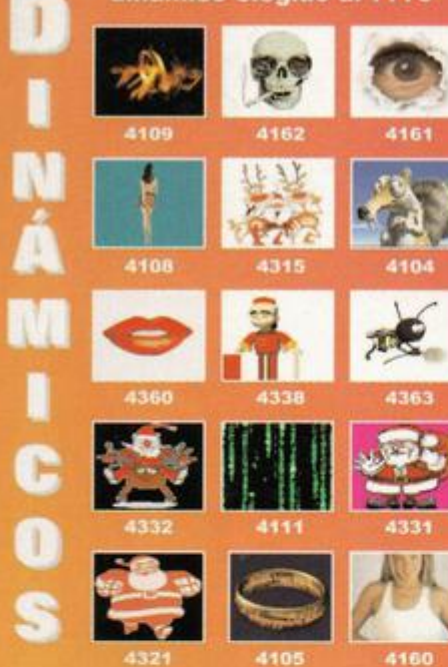
JUEGOS

Envía JUEGO ANI seguido del código de tu canción al 7775



Coste del SMS: 1,20 euros IVA no incluido (Requisitos para la descarga de contenidos: 2 kbps para fotos color, animaciones, videos, 4 kbps para juegos). Coste conexión según operador y a cargo del usuario. Sus datos serán incluidos en un Fichero Automatizado de Clasificados NET S.A. la gestión del servicio de Contenidos SMS, y para ofrecerle promociones futuras. Para acceso, cancelación, rectificación y oposición: Apartado de Correos 18171 - Madrid 28085. Todos los contenidos son para móviles y no compatibles con fijos y videos. © 2003 Gameloft. All Rights Reserved. Gameloft and the Gameloft logo are trademarks of Gameloft in the US and/or other countries. Rayman, Rayman 3, Splinter Cell, Speed Devil, Ubi Soft and the Ubi Soft logo are registered trademarks of Ubi Soft Entertainment Inc. in the US and/or other countries. Rainbow Six and Rainbow Six - Raven Shield are trademarks of Red Storm Entertainment Inc. in the US and/or other countries. Under license by Ubi Soft. Entertainment. Red Storm Entertainment Inc. is a Ubi Soft Entertainment company. © 1989 Jordan Mechner. All Rights Reserved. Prince of Persia and Prince of Persia: Sands of Time are trademarks of Jordan Mechner used under license by Gameloft. Based on Jordan Mechner's Prince of Persia.

Envía DINA ANI seguido del código de tu canción al 7775



¿Quieres más videos manga de los que ves?

Manda un SMS con VMANGA ANI al 7775 y...

...¡Sorpréndete!

POLIFONICOS

LA MARMORENA	7051	SANTA FE - ESTO ES PAKI	7034	FOO FIGHTERS - BEST OF YOU	7040	ALABAMA - BOLA DE CRISTAL	7036
NOCHE DE PAZ	7052	ANUNDO COCACOLA	7046	BON JOVI - HAVE A NICE DAY	7048	ANDY - CHACARRON MACARRON	7042
JIMMY BAD BOY - BAILANDO	7049	CRAZY FRÖG - ABEL F (CRAZY FROG)	7040	JINGLE BELL	7040	JAMES BLUNT - YOUR BEAUTIFUL	7040
LOS PECES - MERECENDO	7048	EL CANTO DEL LOCO - CONTIGO	7046	LOS PECES EN EL RIO	7044	KING AFRICA - RAQUITO CHOCOLATERO	7042
ROSANA - AQUEL CORAZON	7049	GREEN DAY - KING FOR A DAY	7047	FELE NAVIDAD	7045	POPULAR - CAMPESANOS FELIZ	7040
HOMBRES O - NO LO SE	7047	EVANESCENCE - HELLO	7047	CAMPANA SOBRE CAMPANA	7046	POPULAR - LOTERIA NACIONAL	7040
NADA ES PARA SIEMPRE	7051	RAMMSTEIN - ASCHÉ	7047	JUANES - DAMELO	7049	SYSTEM OF A DOWN - SHOP SUEY	7040
SEGURIDAD SOCIAL - A TONTAS Y A LONASTAS	7049	METALLICA - HOT THE LIGHTS	7049	PASION DE SAVILANES - SERIE TV	7048	CARLOS BAUTÉ - TE REGALO	7040
LA QUINTA ESTACION - PERDIDON	7049	LIHER - CONFESSIONS I	7047	AVENTURA - LA GUERRA	7047	EL TAMBORELERO	7040
PAULINA RUBIO - DAME OTRO TEQUILA	7049	AACN - MR LONELY	7049	CHAMBAO - POKITO A POKO	7044	AUE WABA	7040
FRANZ FERDINAND - THIS FIRE	7047	EVANESCENCE - TOURNAQUET	7049	GUANA TANGO - VOLVERAS	7048	BLANCA NAVIDAD	7040
BEBE - SIETE HORAS	7056	RAMMSTEIN - MEIN HERZ BRENNT	7046	JARABE DE PALO - INDI	7047	RANA - RANA SONG	7040

Todo para tu móvil

Envía POLI ANI seguido del código de tu canción al 7775

Nº Licencia SGAE: 50AERMV&N/35-581/06/0406	
--	--

ESA KONSTITUUI	8334	TORITO GUAPU	8336
DJ NENG EN CABINA	8336	VOZ MISTERIOSA	8336
VIVA SUBIDON	8338	LATRE DE FARI	8338
SUBIDON SUBIDON	8339	ORGASMO DE MUJER	8339
MUSIQUILLA NENG	8344	SEXY	8344
TEMA DEL VAQUILLA	8346	SINFONIA PECOS	8346
QUE GUARO ES MI NIÑO	8347	COGEMEEREEEEE!	8347
ANTONIO ORCIZO	8348	RARO RARO	8348
ERUCTO	8349	CUÑAO Y RISITAS	8349
GEMIDOS	8354	DIOS HAN MATADO A KENNY	8354
SONIDO DE MOSQUITO	8356	SONIDO PAJAROS	8356

FONDOS

Envía FOTO ANI seguido del código del fondo elegido al 7775













RAVE master

Donde no faltan aventuras que hacer

¿Queréis aventuras? Pues las tendréis si acompañáis a nuestro protagonista Haru en Groove Adventure Rave Master, aunque aquí lo han reducido y lo han dejado simplemente en Rave Master, mucho más... directo.

► DE QUÉ VA RAVE

La historia comienza con una pequeña introducción. Nos sitúa 50 años atrás de lo que será la verdadera historia. En esa época vemos unos acontecimientos catastróficos para el planeta, hay un enfrentamiento entre las fuerzas de Rave y los poderes de Shadow Stone, ha estallado una guerra. El fin de ésta no puede acabar de peor manera, los de Shadow Stone utilizan unos poderosos explosivos del Overdrive, destruyendo gran parte del planeta. Ello hace que las fuerzas de Rave se retiren y se refugien en zonas que no se han visto afectadas.



Ahora, en la actualidad, nos encontramos a Haru Glory, un joven que vive con su hermana, pescando tranquilamente. Cuando lleva poco tiempo, pesca un... No, no es un pez, sino un extraño ser llamado Plue al que considera un "perro"... Tiene poca vista este chico, aunque lo cierto es que nadie sabe qué es. Plue le cuenta a Haru lo ocurrido durante la guerra. Poco después conoce a Shiba, un viejo anciano y antiguo guerrero que lucha con el poder de la piedra Rave. Esta piedra está esparcida por todo el planeta en diversos fragmentos (al igual que la gema de Inu Yasha) y quien consiga reunirlos todas obtendrá un poder y una terrible fuerza. Shiba ya no tiene la fuerza de antaño, así que Haru, sin darse cuenta, será su sucesor, pues posee la capacidad para poder controlar el poder de la piedra Rave. Shiba le entrega su espada, Decaforce, que está hecha de la piedra Rave. A partir de aquí se embarcará en un mundo de aventuras, dejando a su hermana, al igual que hizo su padre, en Garage Island, para ir en busca de los fragmentos de piedra, al igual que hiciera su padre.

Como suele pasar en todas las historias, se encontrará durante sus aventuras a unos cuantos personajes que o se unirán a él o serán sus enemigos. Entre el bando amistoso encontraremos a Elie, una aficionada a los juegos de azar, pero que tiene un problema, no se acuerda de nada, pues perdió la memoria; y una chica llamada Música. Las dos tienen

unas habilidades que se desvelarán en combates. En el lado opuesto se encontrarán a Sinclair, considerada la madre de los objetos oscuros. Tanto Haru como Elie, tendrán que buscar los fragmentos para poder derrotarla y mientras tanto, mantener a raya a los Shadow Stone y que éstos no hagan más de las suyas. Al mismo tiempo, irán descubriendo cosas sobre sus pasados y desvelándose varios misterios, pero éstos mejor los descubris vosotros mismos al ver la serie, pues yo no os lo voy a desvelar.

LOS PADRES DE RAVE MASTER

Igual que en otros muchos animes, el origen está en el éxito obtenido del manga; aquí pasa lo mismo. El padre de la creación en papel es un desconocido por estos lares, **Hiro Mashima**, que con 21 años creó esta obra. Su estilo es muy sencillo, pero muy efectivo. Conforme la serie avanza, el autor también evoluciona y eso siempre es de agradecer. El manga consta de 32 tomos recopilatorios en Japón y que en la actualidad se siguen editando. En España, este manga lo lleva **Norma Editorial** y, como en casi todos sus productos, está a la altura; es buena, pero podría mejorarse todavía más.

El anime, que consta de 51 capítulos, ha sido llevado a cabo por el **Studio Deen**. Este estudio es conocido también por haber llevado a cabo otros títulos como **Get Backers**, **Samurai Deeper Kyo**, **Estás arrestado** o **DNA2**, entre otros.

El director es el mismo que el de series tan conocidas como **Slayers**, **Ikkitsusen** o **Boggiepop Phantom**: **Takashi Watanabe**. **Kenjo Kawai** ha sido el encargado de llevar el tema musical del anime y que muchos reconocerán debido a que también lo fue en **Ghost in the Shell** o **Patlabor**, por destacar algunas. Por último, en los diseños de los personajes, encontraremos a **Akira Matsushima**, quien fue el director de animación en **Get Backers**.

Por último, comentar que la música, a parte de que es buena (sólo hay que ver quién es el que se encarga), encaja a la perfección con la acción que va transcurriendo en ese mismo instante, con un ritmo de acción frenético y una buena narrativa, vamos, como nos tienen acostumbrados los de **Deen**.

THE END

Con esto se acaba todo, decir que la serie es muy recomendable y más si eres de los que te gusta la acción, las aventuras y las luchas a raudales, muy del estilo de **One Piece**, por poner un ejemplo de serie reciente y con una gran repercusión entre los aficionados, aunque para mi gusto, **Rave Master** es mejor. Si la veis, disfrutaréis como piratas asaltando su presa y contando su botín. No me gustaría despedirme si antes recordar que esta serie ha originado varios videojuegos, así que ya podéis buscarlos.

"Una obra en la que absolutamente todos los intérpretes tienen un papel que desempeñar para poder acabar de contarla"





EL ÁRBOL QUE DA SOMBRA

Cuando se publica cualquier obra de Osamu Tezuka, el mundo entero se revoluciona, pero más aún si se trata de un manga como Hidamari no ki.

El árbol que da sombra, al igual que **MW**, es una de las creaciones más maduras del gran **Osamu Tezuka**, el cual no debe ser considerado sólo como el padre del manga, sino como uno de los autores más destacables de la historia del cómic en su conjunto. El manga que nos ocupa es una de los más densos y complejos de cuantos se han publicado en nuestras fronteras. No en vano se trata de ocho tomos que **Planeta** publica en su colección **Biblioteca Pachinko**. Por otra parte, su complejidad se debe a la época que trata, de mediados a finales del siglo XIX, época conocida como bakumatsu. Sin duda alguna, una de las etapas más tumultuosas de la historia de Japón, pues supuso el final del shogunato y una apertura real hacia Occidente. Con gran maestría **Tezuka** nos conduce a través de dos tramas, dos personajes, y su vida durante esos años de crisis y cambio.

Como ya he comentado, **El árbol que da sombra** navega entre las vidas de dos personajes: uno es un samurái, Manjiro Ibuya, de fuerte carácter, aún joven e inexperto, pero con grandes cualidades. El otro es, curiosamente, un antepasado del propio **Tezuka**. Su nombre es Ryoan Tezuka y es un joven

a punto de cumplir los treinta que sigue los pasos de su padre, es decir, se dedica al estudio y práctica de la medicina occidental. Debido a que los únicos contactos con Occidente que Japón tenía en esa época eran con los holandeses, esta medicina es considerada como holandesa y se enfrentaba de lleno a la medicina de tradición china que los médicos del Shogún practicaban. Así, nos encontramos por una parte con las vivencias de Ibuya como samurái y con la perspectiva de un médico en formación con ideas y métodos que se alzan contra una tradición aún imperante, pero tan podrida como el propio shogunato.

La grandeza de **Tezuka** es lograr hilar las incontables historias de ambos personajes sin que perdamos el interés ni un instante, mezclando el drama, la acción y la comedia de forma perfecta, instruyéndonos sobre la época y sus vicisitudes. Sin lugar a dudas se trata de una de sus obras más ambiciosas, publicada entre 1981 y 1986. También se trata de una de las más tardías, lo que significa diversas cosas. Primero, la madurez de lo narrado, como ya he indicado. Segundo, su magnífico apartado artístico, especialmente detallado en las operaciones que Ryoan Tezuka llevará a cabo. **Tezuka**, a pesar de ser criticado por muchos por el aspecto aparentemente infantil de sus persona-

jes, alcanzó cotas brillantes en la composición tanto de las viñetas como de su contenido. **El árbol que da sombra** es perfecto en ese sentido, un ejemplo de cómo el dibujo ha de estar supeditado a la narración formando un todo indisoluble.

Poco más se puede decir. Nos encontramos con una buena edición de una de las creaciones del dios del manga, como es conocido en su tierra natal, y, por lo tanto, merece una oportunidad. En un mercado saturado de obras menores, de guiones simples y destinados a un público ampliamente adolescente, un título como **El árbol que da sombra** debe ser bien recibido. Por parte de este humilde redactor, **Osamu Tezuka** siempre tendrá un hueco en mi biblioteca.



Planeta publica, a un precio irrisorio, en su colección Biblioteca Pachinco un tomo de 582 páginas que nos dan a conocer una de las creaciones más retorcidas de Osamu Tezuka.

MW

la cara oscura de Tezuka

MW es un manga difícil por varias razones. La primera es que carece del ritmo narrativo que **Tezuka** solía imprimir en sus obras. La segunda es que uno de los personajes principales es una representación de muchos de los males que asolan una sociedad cualquiera, como los asesinatos a sangre fría, las violaciones, y un largo etcétera. No cabe duda que nos encontramos con una de las obras que más rompen con la propia carrera y estilo de **Tezuka**, logrando sorprender en muchos momentos (aunque ya no tanto como lo haría en los años setenta cuando se publicó en Japón).

La historia es sencilla, aunque compleja en su trasfondo.

Trata sobre dos personajes a los cuales une un pasado común: el padre Garai y Yuki, un joven atractivo que trabaja en un banco. Ambos estaban en la isla de Okinomafune cuando apenas eran unos niños: Garai, como parte de un grupo de delincuentes juveniles, Yuki como víctima de éstos. En dicha isla había una base militar americana y ocurrió un escape de un gas mortal cuyas siglas eran MW. Aunque Garai no fue afectado, Yuki estuvo expuesto al

gas y su vida cambiaría para siempre. No sólo este terrible pasado les une, sino que tienen una relación homosexual, algo pecaminoso para el padre Garai, que lucha entre sus ideales religiosos y sus deseos carnales. Por si fuera poco, Yuki se convierte en un auténtico monstruo: secuestra y asesina sin vacilar, tejiendo un sendero que sólo él conoce. Un ser hermoso y a la vez perverso, de intenciones poco claras, como un demonio sobre la tierra: así es Yuki, que tanto es capaz de violar a una mujer como de asesinar a un niño. Pero Garai cree que puede salvarlo y, mientras lo intenta, descubre que todo vuelve al pasado, que los crímenes del gobierno japonés y sus tratos con el ejército americano acabarán pasando factura. Todo ello tratando temas como

el terrorismo, la corrupción política o la homosexualidad en una cultura que no la aceptaba como tal.

El propio **Tezuka** reconocía que no había logrado todos sus propósitos con **MW**, especialmente el tema narrativo. Lo cierto es que a veces da la impresión que hay partes que sobran o son excesivamente largas, sin llevar a puerto nada especialmente

importante ni de interés, y en cambio el final se precipita al parecer del redactor. Los personajes no muestran una evolución tan detallada ni clara como en **Adolf** u otras obras del autor, aunque no por ello dejan de ser interesantes en mayor o menor medida. Puede que Yuki sea el más complejo, a pesar de que **Tezuka** lo acabe tratando más como un sádico insensible que como un hombre herido por la corrupción de aquellos que subvencionaron el gas MW (un caso que, al parecer, tiene raíces verídicas en las que **Tezuka** se inspiró).

No podría terminar este artículo sin destacar la labor artística de **MW**, con algunas viñetas simplemente magistrales, con ese toque más experimental que a veces el autor utilizaba con resultados formidables. A pesar de no ser la mejor obra de **Osamu Tezuka**, lo cierto es que sigue siendo una lectura más que recomendable que, quizás, hubiera sido perfecta con unas docientas páginas menos. Lectura obligada para todo aquel que quiera conocer al **Tezuka** más retorcido y oscuro.





Casino Lily

Un triunfador en apuros

El mercado actual de manga y anime en nuestro país se encuentra con una gran variedad en cuanto a temática; uno de los temas más nutridos últimamente, respecto a hace unos años, es el Yaoi. Así pues, La Cúpula se encarga de nuevo de traernos un tomo autoconclusivo lleno de apuestas, juego, sexo y, por qué no decirlo, algo de amor.

HAGAN JUEGO...

Maguira es un joven japonés que se encuentra embarcado en un viaje muy especial, pues no por nada le han apodado Casino Lily. Nuestro protagonista es un genio capaz de hacer saltar la banca de cualquier casino, algo que sería el sueño de cualquier joven de su edad de no ser por su extraña "maldición": sólo es capaz de ganar cuando juega con el dinero de otros, jamás con el suyo propio. Por ello, Maguira viaja desde Japón, pasando por Las Vegas, Mónaco y Macao (ciudad de China con los mejores casinos de toda Asia, según este manga) en busca de una solución para su "maldición". Sin embargo, un viaje de tal magnitud no surge de la nada, pues es Shoji quien le insta a viajar en busca de una solución a su problema, siendo éste la persona a quien ama Maguira no duda en iniciar el viaje. Durante éste muchos hombres intentan aprovecharse del don de Maguira; sin embargo, éstos caerán bajo los encantos del joven, pues por algo lo comparan a un lirio, dejando tras él una gran estela de amantes. Para complicar todavía más su viaje, Maguira conoce a Carlo, el joven dueño de un impresionante casino y la persona responsable de hacer que nuestro protagonista empiece a dudar acerca de los sentimientos que creía albergar por Shoji. Así pues, ¿Conseguirá Casino Lily deshacerse de su maldición? ¿Volverá a Japón para mostrarle a Shoji cómo ha cambiado? ¿Y Carlo? Además, este tomo presenta otra historia corta de la misma autora titulada **Inocente**. En ella se nos presenta a un joven abogado, llamado Tomohiro Sakanashi, que no soporta a los mafiosos a los que su padre representa ante la justicia y se enorgullece de no ser igual que él en su trabajo. Sin embargo, una noche se presentan ante él Mori Masaya, jefe de dicha mafia, y su hijo menor Mitsuki, ofreciéndole un trabajo: debe demostrar la inocencia de Mitsuki, al que culpan del asesinato de un hombre. Teniendo en cuenta

que Mitsuki nunca se ha relacionado con la mafia, ni involucrado en el trabajo de su padre, Tomohiro accede a representarlo. Así asistiremos al juicio del joven donde se decidirá si de verdad Mitsuki es culpable o inocente, además de observar cómo los lazos entre el abogado y su cliente se estrechan cada vez más.

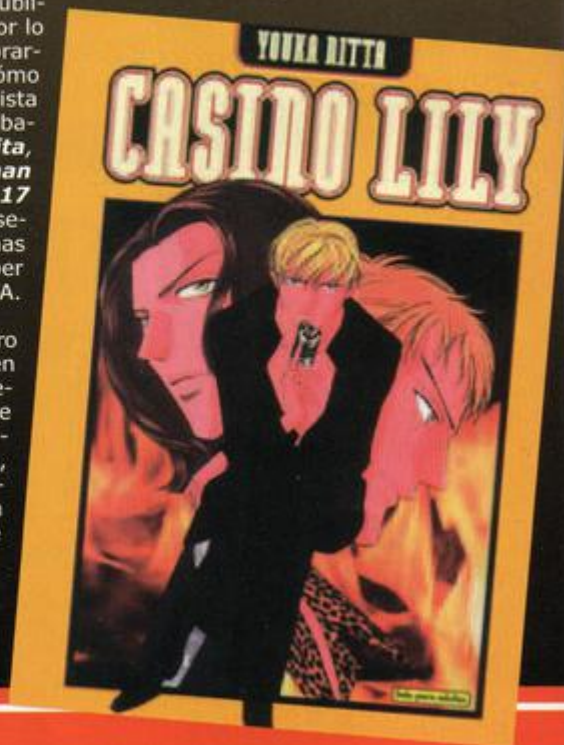
¿PAR O IMPAR?

Youka Nitta es la responsable de estas dos historias autoconclusivas. Poco se conoce de ella en nuestro país; aunque es una autora con una extensa lista de obras Yaoi en su país natal. Tan extensa es su obra que han sido editados más de un recopilatorio con sus historias y, actualmente, es imposible encontrar gran parte de ellos debido a la demanda del público. Además, aunque dentro de una misma editorial, publica en varias revistas a la vez; por lo que sus seguidores deben comprarse todas ellas para saber cómo continúan sus historias. En su lista de obras podemos encontrar trabajos como: *Haru wo daiteita*, *Groupie*, *When man loves a man* (*Otoko ga otoko aisuru toki*), *17 GUYZ*, *Boku no Koe* o la aquí reseñada **Casino Lily**. Además, muchas de estas obras tienen en su haber CD-dramas o incluso algunos OVA.

En cuanto a la edición en nuestro país, es de nuevo **La Cúpula** quien nos sorprende con este manga lleno de escenas de cama y de intrigas. Su edición es, como siempre, en formato tomo (13x18 cm), en blanco y negro, sentido de lectura oriental y tapa blanda con solapas. Pero, y últimamente siempre hay un pero, debemos darle un pequeño toque a **La Cúpula** y es que sus precios no bajan casi nunca de su ya casi mítico 8.95 (parece que quieren

hacerle la competencia en precios altos a Norma...). Además, también hay que destacar que dentro de la amplia variedad en el trabajo de **Youka Nitta**, han escogido uno de sus mangas menos conocidos y, también lo diré, de más baja calidad en cuanto al argumento. Los y las fans del Yaoi estamos de enhorabuena ante la gran cantidad de Yaoi que esta editorial está sacando al mercado, pero todo ello a costa de nuestros bolsillos (y no, no es que lo quiera regalado, lo que quiero son unos precios más razonables... algo que tendrían que revisar con detenimiento tanto esta editorial como Norma).

En resumen, mucho sexo y juego en un único tomo. Después de lo dicho anteriormente, y como siempre, en vuestras manos queda darle una oportunidad o no a este manga.





la mejor de estas
navidades en el
5511

pasos para hacer tu pedido

- 1º** Averigua qué productos admite tu móvil. Visita www.telelogo.tv o envía **COMPANIME** seguido de tu marca y modelo de móvil al **5511**. (Ej: **COMPANIME Nokia 1100**)
- 2º** Para recibir los productos multimedia, tu móvil tiene que estar configurado. Envía **COMPANIME** al **5511** seguido de "GPRS" o "GSM" y tu operadora (Ej: **COMPANIME GPRS AMENA**)
- 3º** Haz tu pedido siguiendo las instrucciones. Cuando llegue elige guardar, descargar o ir a, según el producto.

Temas dale un nuevo look a tu móvil!!

UN TEMA ES UN CAMBIO DE LOOK EN LA PANTALLA DE TU MÓVIL. ELIGE EL TEMA QUE MÁS TE GUSTE Y SE TE PERSONALIZARÁN LOS FONDOS E ICONOS. ¡PODRÁS CAMBIAR DE TEMA LAS VECES QUE QUIERAS!

Envía al **5511** "TEMANIME" seguido del tema (Ejemplo: TEMANIME.Snowman)



*Los ejemplos mostrados pertenecen a los móviles Nokia de la serie 60. Es posible que otras marcas de móviles no admitan la personalización de todos los elementos de la interfaz, como por ejemplo los iconos.

fondos animados

Envía al **5511** "ANIME" seguido de la animación (Ej: ANIME.202472).



videos tenemos más de 1000 impactantes videos!!

Envía al **5511** "VANIME" seguido del video (Ejemplo: VANIME.700034)



También puedes enviar al **5511** el mensaje "VANIME" seguido de la categoría que quieras y cada vez recibirás un video nuevo (Ejemplo: VANIME.DIBUJOS).

CATEGORÍAS TELEVISIÓN DEPORTES DIBUJOS TOROS ACCIDENTES ANIMALES CASEROS XXX

polifónicas y reales cover

pon en tu móvil tu canción favorita con sonido y voz!

Envía al **5511** "ANIME" seguido del tono que quieras (Ejemplo: ANIME.302472).

lo + oído	lo + descargado	lo + nuevo
POLI REAL 321231 341383 Have a nice day 321884 341888 Con solo una sonrisa 321969 341280 Dias de Verano 321948 341280 You Are Beautiful 321952 341210 Don't Plunk With My Heart 321833 341335 No me creas 321251 341402 Lo que tengo yo adentro 321676 341284 Everything Burns 321863 341438 Tripping 321236 341350 Breathe In	POLI REAL 321888 341195 La tortura 321917 341346 Pasión de Gavilanes 321957 341915 El último mohicano 321870 341074 La Camisa Negra 321865 341520 La pantera rosa 321865 341520 Zapatas 321865 341520 Nada fue un error 321865 341520 Caección del Neng 321865 341520 Mission Impossible 321865 341520 Gasolina	POLI REAL 321249 341396 Te Miro 321254 341338 Tu Oportunidad 321245 341418 Infinito 321865 341518 No te preocupes por mí 321246 341420 Antes que ver el sol 321246 341420 Precious 321246 341420 Los Restos del Naufragio 321246 341420 Sin Rencor 321246 341420 Desolado 321246 341420 Streets of Love
raggaeton POLI REAL 321986 341369 Gata Ganster 321871 341359 Noche de Travesura 321986 341369 Chacón 321986 341369 Lo que pasó pasó 321986 341369 Chupa chupa 321986 341369 Bailenlo 321986 341369 Esto es pa ti 321986 341369 Gasolina 321986 341369 Hasta cuando 321986 341369 Me voy pa' allá	pop & rock nacional POLI REAL 321923 341250 Ojos de Cielo 321923 341250 Para ti sería 321923 341250 Allí estaré 321923 341250 Mario 321923 341250 Caminando por la vida 321923 341250 Te regalo 321923 341250 Las Nitas de la Baya 321923 341250 Oso 321923 341250 Llena de luz y de sal 321923 341250 Merendando	internacional POLI REAL 321695 341779 Boulevard Of Broken... 321923 341387 Fast Good Inc 321923 341387 All the way 321923 341387 Incomplete 321923 341387 Speed of Sound 321923 341387 Love me love me 321923 341387 Bend and Break 321923 341387 Tangled up in me 321923 341387 Far Above The Clouds 321923 341387 Everybodys changing
villancicos POLI REAL 320449 340570 Feliz Navidad 320449 340570 Los peces en el río 320449 340570 La Marimóna 320449 340570 Single Bella 321986 341369 Adeste fieles 321986 341369 We wish you a merry... 321986 341369 Fum fum fum 321986 341369 Noche de paz	cine y tv POLI REAL 321923 341250 Último Anuncio Cola 321923 341250 Piratas del Caribe 321923 341250 CSI Las Vegas 321923 341250 El Padrino 321923 341250 Blade 321923 341250 The Simpsons 321923 341250 Los Serrano 321923 341250 Pulp Fiction	himnos de fútbol POLI REAL 321923 341250 Barcelona 321923 341250 Real Madrid 321923 341250 Al de Madrid 321923 341250 Valencia 321923 341250 Deportivo 321923 341250 Real Sociedad 321923 341250 Villarreal 321923 341250 Athletic Bilbao
lo + real 341411 El protector - Tormenta 3 341409 Orgasmo Sexual - Chiquito 341410 Te voy a dar una sementa - Lulama 341411 Aquí no es te equivocares - Mami 341410 Como el Lulama no se entera	frases famosas 341093 Qué pasa neseessng 341093 Esa Fiesta Neng 341217 Coge el telefono Nan 341091 Pluma Gay 340779 La Mochiash - Pocholo	varios 340829 Cadena WC 340834 Fórmula 1 340848 Exploition 340842 Policía 340831 Cucco

juegos java

Envía al **5511** "JANIME" seguido de la clave (recuadro azul) del juego (Ej: JANIME.Minas).

1 Tiro al plato Destruye el mayor número de platos y más objetos que te mostrará por el cielo la cámara de la móvil.	2 Detectaminas La cámara del móvil llenará todo de minas que deberás descubrir.	3 Motojump Freestyle Participa en el increíble mundial de saltos de motos.	4 Football Stars Participa en un desafío y demuestra quien es el rey del balón.
5 Hundir la flota Destruye en tu móvil de todo un clásico de estrategia.	6 Sudoku Ya llega a tu móvil el pasatiempo que más de moda está.	7 Cruci gramas Desfúate con millones de crucigramas diferentes en tu móvil.	8 Sopa de letras Las mejores sopas de letras están contigo allí donde vayas.
9 Simbad el Marino Vive una fantástica aventura con el intermedio Simbad.	10 Shangai Juego 100% adictivo que te dejara pegado a tu móvil.	11 Mafia Convierte en todo un mafioso de Chicago en este juego.	12 Barón Roco Lucha en la piel del mejor jugador de todos los tiempos.
13 Arkanoïd 3000 Destruye a los Brokens invasores y salva a la Tierra.	14 Bubble Crash Elimina las burbujas antes de que te atrapen.	15 Solitario XXX La versión pirata del juego de cartas más famoso.	16 Pinball clásico Juega al pinball en compañía de una belleza explosiva.

MÓVILES Y JUEGOS COMPATIBLES:
Juega del 3 al 16: Nokia 3108, 3200, 3300, 3600, 5100, 6100, 6200, 6220, 6600, 6610, 6630, 6635, 6650, 7210, 7250, 7610, Samsung D410, D500, D500E, E300, E330, E600, E610, E620, E700, E710, E720, E800, E810, E850, P400, P510, P720, S200, S300, X300, X400, X600, X810 Sony Ericsson 7610, T330, T530, T630, T730, T830, T930, T950, T960, T970, T980, T990, T995, T996, T997, T998, T999, T999A, T999B, T999C, T999D, T999E, T999F, T999G, T999H, T999I, T999J, T999K, T999L, T999M, T999N, T999O, T999P, T999Q, T999R, T999S, T999T, T999U, T999V, T999W, T999X, T999Y, T999Z, T999AA, T999AB, T999AC, T999AD, T999AE, T999AF, T999AG, T999AH, T999AI, T999AJ, T999AK, T999AL, T999AM, T999AN, T999AO, T999AP, T999AQ, T999AR, T999AS, T999AT, T999AU, T999AV, T999AW, T999AX, T999AY, T999AZ, T999BA, T999BB, T999BC, T999BD, T999BE, T999BF, T999BG, T999BH, T999BI, T999BJ, T999BK, T999BL, T999BM, T999BN, T999BO, T999BP, T999BQ, T999BR, T999BS, T999BT, T999BU, T999BV, T999BW, T999BX, T999BY, T999BZ, T999CA, T999CB, T999CC, T999CD, T999CE, T999CF, T999CG, T999CH, T999CI, T999CJ, T999CK, T999CL, T999CM, T999CN, T999CO, T999CP, T999CQ, T999CR, T999CS, T999CT, T999CU, T999CV, T999CW, T999CX, T999CY, T999CZ, T999DA, T999DB, T999DC, T999DD, T999DE, T999DF, T999DG, T999DH, T999DI, T999DJ, T999DK, T999DL, T999DM, T999DN, T999DO, T999DP, T999DQ, T999DR, T999DS, T999DT, T999DU, T999DV, T999DW, T999DX, T999DY, T999DZ, T999EA, T999EB, T999EC, T999ED, T999EE, T999EF, T999EG, T999EH, T999EI, T999EJ, T999EK, T999EL, T999EM, T999EN, T999EO, T999EP, T999EQ, T999ER, T999ES, T999ET, T999EU, T999EV, T999EW, T999EX, T999EY, T999EZ, T999FA, T999FB, T999FC, T999FD, T999FE, T999FF, T999FG, T999FH, T999FI, T999FJ, T999FK, T999FL, T999FM, T999FN, T999FO, T999FP, T999FQ, T999FR, T999FS, T999FT, T999FU, T999FV, T999FW, T999FX, T999FY, T999FZ, T999GA, T999GB, T999GC, T999GD, T999GE, T999GF, T999GG, T999GH, T999GI, T999GJ, T999GK, T999GL, T999GM, T999GN, T999GO, T999GP, T999GQ, T999GR, T999GS, T999GT, T999GU, T999GV, T999GW, T999GX, T999GY, T999GZ, T999HA, T999HB, T999HC, T999HD, T999HE, T999HF, T999HG, T999HH, T999HI, T999HJ, T999HK, T999HL, T999HM, T999HN, T999HO, T999HP, T999HQ, T999HR, T999HS, T999HT, T999HU, T999HV, T999HW, T999HX, T999HY, T999HZ, T999IA, T999IB, T999IC, T999ID, T999IE, T999IF, T999IG, T999IH, T999II, T999IJ, T999IK, T999IL, T999IM, T999IN, T999IO, T999IP, T999IQ, T999IR, T999IS, T999IT, T999IU, T999IV, T999IW, T999IX, T999IY, T999IZ, T999JA, T999JB, T999JC, T999JD, T999JE, T999JF, T999JG, T999JH, T999JI, T999JJ, T999JK, T999JL, T999JM, T999JN, T999JO, T999JP, T999JQ, T999JR, T999JS, T999JT, T999JU, T999JV, T999JW, T999JX, T999JY, T999JZ, T999KA, T999KB, T999KC, T999KD, T999KE, T999KF, T999KG, T999KH, T999KI, T999KJ, T999KL, T999KM, T999KN, T999KO, T999KP, T999KQ, T999KR, T999KS, T999KT, T999KU, T999KV, T999KW, T999KX, T999KY, T999KZ, T999LA, T999LB, T999LC, T999LD, T999LE, T999LF, T999LG, T999LH, T999LI, T999LJ, T999LK, T999LL, T999LM, T999LN, T999LO, T999LP, T999LQ, T999LR, T999LS, T999LT, T999LU, T999LV, T999LW, T999LX, T999LY, T999LZ, T999MA, T999MB, T999MC, T999MD, T999ME, T999MF, T999MG, T999MH, T999MI, T999MJ, T999MK, T999ML, T999MM, T999MN, T999MO, T999MP, T999MQ, T999MR, T999MS, T999MT, T999MU, T999MV, T999MW, T999MX, T999MY, T999MZ, T999NA, T999NB, T999NC, T999ND, T999NE, T999NF, T999NG, T999NH, T999NI, T999NJ, T999NK, T999NL, T999NM, T999NN, T999NO, T999NP, T999NQ, T999NR, T999NS, T999NT, T999NU, T999NV, T999NW, T999NX, T999NY, T999NZ, T999OA, T999OB, T999OC, T999OD, T999OE, T999OF, T999OG, T999OH, T999OI, T999OJ, T999OK, T999OL, T999OM, T999ON, T999OO, T999OP, T999OQ, T999OR, T999OS, T999OT, T999OU, T999OV, T999OW, T999OX, T999OY, T999OZ, T999PA, T999PB, T999PC, T999PD, T999PE, T999PF, T999PG, T999PH, T999PI, T999PJ, T999PK, T999PL, T999PM, T999PN, T999PO, T999PP, T999PQ, T999PR, T999PS, T999PT, T999PU, T999PV, T999PW, T999PX, T999PY, T999PZ, T999QA, T999QB, T999QC, T999QD, T999QE, T999QF, T999QG, T999QH, T999QI, T999QJ, T999QK, T999QL, T999QM, T999QN, T999QO, T999QP, T999QQ, T999QR, T999QS, T999QT, T999QU, T999QV, T999QW, T999QX, T999QY, T999QZ, T999RA, T999RB, T999RC, T999RD, T999RE, T999RF, T999RG, T999RH, T999RI, T999RJ, T999RK, T999RL, T999RM, T999RN, T999RO, T999RP, T999RQ, T999RR, T999RS, T999RT, T999RU, T999RV, T999RW, T999RX, T999RY, T999RZ, T999SA, T999SB, T999SC, T999SD, T999SE, T999SF, T999SG, T999SH, T999SI, T999SJ, T999SK, T999SL, T999SM, T999SN, T999SO, T999SP, T999SQ, T999SR, T999SS, T999ST, T999SU, T999SV, T999SW, T999SX, T999SY, T999SZ, T999TA, T999TB, T999TC, T999TD, T999TE, T999TF, T999TG, T999TH, T999TI, T999TJ, T999TK, T999TL, T999TM, T999TN, T999TO, T999TP, T999TQ, T999TR, T999TS, T999TT, T999TU, T999TV, T999TW, T999TX, T999TY, T999TZ, T999UA, T999UB, T999UC, T999UD, T999UE, T999UF, T999UG, T999UH, T999UI, T999UJ, T999UK, T999UL, T999UM, T999UN, T999UO, T999UP, T999UQ, T999UR, T999US, T999UT, T999UU, T999UV, T999UW, T999UX, T999UY, T999UZ, T999VA, T999VB, T999VC, T999VD, T999VE, T999VF, T999VG, T999VH, T999VI, T999VJ, T999VK, T999VL, T999VM, T999VN, T999VO, T999VP, T999VQ, T999VR, T999VS, T999VT, T999VU, T999VV, T999VW, T999VX, T999VY, T999VZ, T999WA, T999WB, T999WC, T999WD, T999WE, T999WF, T999WG, T999WH, T999WI, T999WJ, T999WK, T999WL, T999WM, T999WN, T999WO, T999WP, T999WQ, T999WR, T999WS, T999WT, T999WU, T999WV, T999WW, T999WX, T999WY, T999WZ, T999XA, T999XB, T999XC, T999XD, T999XE, T999XF, T999XG, T999XH, T999XI, T999XJ, T999XK, T999XL, T999XM, T999XN, T999XO, T999XP, T999XQ, T999XR, T999XS, T999XT, T999XU, T999XV, T999XW, T999XX, T999XY, T999XZ, T999YA, T999YB, T999YC, T999YD, T999YE, T999YF, T999YG, T999YH, T999YI, T999YJ, T999YK, T999YL, T999YM, T999YN, T999YO, T999YP, T999YQ, T999YR, T999YS, T999YT, T999YU, T999YV, T999YW, T999YX, T999YY, T999YZ, T999ZA, T999ZB, T999ZC, T999ZD, T999ZE, T999ZF, T999ZG, T999ZH, T999ZI, T999ZJ, T999ZK, T999ZL, T999ZM, T999ZN, T999ZO, T999ZP, T999ZQ, T999ZR, T999ZS, T999ZT, T999ZU, T999ZV, T999ZW, T999ZX, T999ZY, T999ZZ.

POLIFONICAS: Móviles que tengan MMS y que permitan descargas WAP. **REALES:** Nokia: 3200, 3300, 3600, 3620, 3650, 6230, 6600, 6630, 6810, 6820, 7200, 7600, 7610, 7700 Motorola: V300, V325, V600, T720, T720 Sharp: GX20 Panasonic: X70 Siemens: SX1, S55 Sony Ericsson: P800, T610, Z600, T200, T300, T681, Sagem: myX-Sm, myV-65 Alcatel: 535, 735 **ANIMACIONES:** Móviles con MMS y que permitan descargas via WAP. **VIDEOS:** Nokia: 3650, 3650i, 3660, 6600, 6630 y 7610 Siemens: SX1 Sony Ericsson: P800 y P900 **TEMAS:** Nokia 3230, 3600, 3620, 3650, 3660, 6220, 6260, 6600, 6630, 6810, 6820, 7200, 7600, N60, N61 y V-602 Motorola C381 / C386, C387p, C650, V180 / V185, V188, V220, V226, A845, A830, A835, C698p, C975, C980, E375, E398, E550 / V535, V3, V300 / V500 / V600 Series: V400 / V303p, V501 / V545, V550 / V551 / V555, V620 / V600i, V635, V80, V930 **Coste SMS (IVA no incluido):** 1'2 €. Apartado de correos 156 de CASTELLÓN. info@telelogo.net SGAERMV&M/516/12/9018 (Los tonos reales son versiones del original)



Trinity Blood

El fuerte se come al débil, pero... ¿y a los vampiros?



Desde que el hombre existe impera una ley, la del más fuerte, así que nosotros, como depredadores que somos, exterminamos a otros seres vivos con la excusa de la supervivencia, tenemos que alimentarnos, pero realmente lo que es para la gran mayoría, es un juego y éste se llama "Cazador". Llegaron los chupasangres o, como son más conocidos, los Vampiros. Éstos se alimentan de la sangre del hombre y la raza humana está en peligro. ¿Existe algo capaz de continuar con esa cadena alimenticia?

Esta es la propuesta que nos presenta **Sunao Yoshiba**, autor del manga **Trinity Blood**. Pero eso no es todo, ya que dentro de poco podremos disfrutar de sus 24 capítulos animados, que es lo que consta esta serie.

HOMBRES VS VAMPIROS

Hace muchísimo tiempo, la humanidad cayó en la desgracia al provocar el caos y desatando el Armagedon. Se pagó un precio muy alto por ello. Desataron las fuerzas de la oscuridad y al más temible de los enemigos del hombre, los Vampiros.

Debido a esto, en el mundo se produjeron cambios con tres divisiones de poder. Uno era el del cristianismo, su capital Roma y, como no, dominado por la incombustible Iglesia, su sede central, el Vaticano, dónde sino. Otro era el Imperio, gobernado por Vampiros y que se sitúa en un país denominado Methuselah. Y el tercero en discordia es

la Orden de Rosen Kreuz, cuyos integrantes se enfrentan al Vaticano. Esta orden está compuesta por Vampiros.



El protagonista de esta serie es Abel Nightroad. Pertenecer al clero, es decir, que nuestro protagonista es un cura y que se dedica a los "asuntos exteriores" que le encomienda el Vaticano en los sitios en los que es necesaria su presencia. Pero no es éste su único empleo, sino que además pertenece a una agencia secreta del Vaticano llamada AX. Éste es un grupo especial de operaciones, el cual es controlado por "una" Cardenal (no, si el Vaticano se ha modernizado y todo). Ella es la Cardenal Catherina Sforza y cuyo cargo dentro del Vaticano es la de Secretaria del Departamento de Asuntos Exteriores.

A simple vista, Abel no es un simple agente, pues hay más de lo que en un principio vemos. Ya en el primer capítulo nos revelan que en realidad es una mezcla de Cyborg, Humano y de Vampiro. Ello es debido a la tecnología de las nanomáquinas que hay en su cuerpo. Éstas le permiten transformarse cuando tiene que enfrentarse a un vampiro, para ello, debe ser herido por uno y de esta forma, poder liberar dicho poder. A las personas como Abel, que tienen este pequeño "secreto" les llaman Krusnik. De esta forma, él se alimenta de vampiros.

A partir de aquí, se le unirán dos personajes más con los que podrá combatir a los vampiros y con ello, que los humanos tengan una oportunidad para sobrevivir. Uno de estos personajes es el padre Tres Gunslinger, un androide con unas virtudes muy especiales y cuyo nombre le viene al dedillo, ya lo veréis en cuanto tengáis la oportunidad de echarle un ojo a la serie. El otro personaje es una mujer, una monja de mucho cuidado. Los tres juntos lucharán y puede que esto determine la supremacía de los humanos o de los vampiros en la batalla final por la vida.



"La lucha entre hombres y vampiros continúa en este interesante anime de Sunao Yoshida"

▶ LO QUE NO ES ARGUMENTO

Cómo ya hemos dicho, el anime consta de 24 capítulos, en el que podríamos destacar la calidad de los paisajes, una gran luminosidad y, por supuesto, una animación por encima de la media. Si a esto sumamos una integración perfecta de gráficos por ordenador, tenemos un anime de mucha calidad visual. Pero lo visual no lo es todo, sino que la música también influye lo suyo y podemos decir que está a la misma altura. El opening está interpretado por el grupo Buck Tick. Se adapta perfectamente al argumento y a la acción, es sencillamente fantástica y creemos que han dado en el clavo. Con el ending, pasa exactamente lo mismo y para ello

han utilizado la voz de la cantante Tomoko Tane.

Para terminar, cabe destacar que es una serie que no nos enganchará desde el primer capítulo, como suele ocurrir la mayoría de las veces, pero conforme se desarrolla la trama argumental, es decir, cuando estemos viendo el tercer o cuarto capítulo, desearemos más y más para poder saber que es lo siguiente que ocurrirá, por lo que es una serie altamente recomendable y por lo cual, al menos yo, estoy deseando de que llegue a mis manos la edición española, que espereemos que no tarde mucho.

Con esto, terminamos por este mes, así que nos vemos en el próximo.





Kare Kano

Detrás de la máscara

Seguro que más de una vez has deseado destacar por tus logros, que alguna vez alguien se ha situado por encima de ti, que te has visto envuelto en problemas que has necesitado solucionar con la ayuda de tu familia y amigos. Si es así, seguro que te sientes identificado con los protagonistas de esta fantástica serie.

► QUÉ BELLA ES YUKINO

Érase una vez una joven estudiante, guapa, amable e inteligente, a la que todos admiraban y apreciaban; pero lo que no sabían es que tras esa sonrisa y ese rostro afable hábilmente pintado sobre una máscara se escondía el verdadero ser de Yukino. Su belleza y su elegancia se tornaban en un descuidado aspecto caracterizado por un viejo chándal, ga-

fas de culo de botella, y una despeinada cabellera, su agradable carácter y amabilidad quedaban escondidos tras un telón que mostraba bordería y agresividad. Por último, aquel destello de chica activa y aplicada se veía envuelto en una niebla densa que sólo dejaba ver pasividad y vagancia.

¿A qué era debido todo esto? Pues a que Yukino, esa chica perfecta que todos creían conocer, no era más que un disfraz confeccionado a la perfección por ella misma, la reina de la vanidad. Su mayor deseo era ser admirada por los demás, hecho por el que comenzó a luchar en el momento en que en su infancia descubrió la agradable sensación de ser alabada. Pero la cosa cambia cuando un buen día la protagonista conoce a Soichiro Arima, un chico con las mismas o mejores cualidades, que la supera en muchas cosas y le está quitando su fama de ser la número 1. Tras esto, Yukino le declara la guerra, con lo que da comienzo un sinfín de acontecimientos que harán reír y disfrutar a los espectadores.

► LAS COSAS SE COMPLICAN

Pero las cosas no son lo que parecen, a pesar de que Yukino odia a Arima por estar arrebatándole su estatus como número uno, Arima la admira, al igual que los demás, y poco a poco empieza a sentir algo más que admiración por ella. La cosa cambia cuando un buen día, Arima va a casa de Yukino a dejarle unos CD que ella le había pedido, pero con tan mala pata que pilla a la chica "vestida de andar por casa", y ésta, que no esperaba ninguna visita, le recibe abriéndole la puerta y abalanzándose sobre él mientras le lanza una soberana patada, tras lo cual el tiempo parece pararse para los dos... el mayor



rival de Yukino ha descubierto su máscara, ¿intentará dejarla en evidencia ante sus compañeros y descubrir a la verdadera Yukino? Yukino siente que su mundo se desploma, y no es para menos cuando se da cuenta de que está empezando a ser chantajeada por su compañero Arima, quien le obliga a hacerle sus deberes de clase, ayudarlo en sus obligaciones escolares y demás trabajos sucios, con tal de que su secreto no sea desvelado. Durante un tiempo, la joven aguanta, hasta que un buen día explota y decide darse por vencida, diciéndole a su compañero que prefiere ser descubierta por los demás a seguir así. Pero la cosa no acaba como Yukino espera, ya que Arima le cuenta la verdad, diciéndole lo que siente por ella y que todo esto sólo lo había hecho para poder hablar un poco más con ella y conocerla mejor. En realidad, tras esto había nacido una buena amistad entre ellos, y así, el asunto había quedado zanjado, y lo que había comenzado como una guerra entre ambos, acababa con una bonita reconciliación. Pero, ¿qué pasaría si Yukino y Arima descubren tener más en común de lo que creen? ¿Qué pasaría si entre ellos nace el amor? ¿Qué pasaría si de pronto entra en escena alguien que se enfrenta a Yukino por el amor de Arima? ¿Y si ambos descubren la amistad?

SOBRE EL PAPEL

Esta obra vio la luz a finales de 1995 bajo la mano de **Masami Tsuda**, quien comenzó a publicar el manga en la revista *LaLa Magazine*, bajo el título de **Kareshi manjo no jijo**, es decir, "**Las circunstancias de él y de ella**". La editorial encargada de publicar la serie en formato tomo fue **Hakusensha**, para que recientemente, en abril de este mismo año, la historia concluyera con 21 tomos bajo la manga. En nuestro país hemos tenido la suerte de ver la publicación de **Karekano** como un hecho, ya que en estos momentos su publicación ha llegado casi al último número de la serie. La edición de este manga es de la editorial **Glénat**, con unas 200 páginas por tomo, algunas ilustraciones o historias cortas incluidas, sentido de lectura oriental y todo ello en blanco y negro y al precio de 7,20 € el volumen.

¡A MOVERSE!

Como la gran mayoría de series de Japón, antes de finalizar su historia y si gozan de éxito, pasan primero por la pequeña pantalla, y **Karekano** no iba a ser

menos. En esta ocasión, algunos años más tarde del nacimiento del manga, **GAINAX** preparó un proyecto para producir esta serie para televisión. Así nació el anime del mismo nombre, que a pesar de que en un principio se creía más largo, acabó con un total de 26 episodios, que fueron emitidos en la famosa cadena japonesa TV Tokio, bajo la dirección de **Hideaki Anno** y **Kazuya Tsurumaki** (que tomó el hilo a partir del episodio 19), con diseño de personajes y animación de la mano del **J.C.Staff**, que ya se había encargado del diseño de las películas de **Utena** y **Slayers**.

Sin embargo, y a pesar de su buen inicio, a medida que avanzaba la serie, **Hideaki Anno** no lograba conseguir el éxito esperado en Japón, y la serie iba tomando cada vez un camino más incierto, dejando un final abierto. Fue por esto y por falta de presupuesto que **GAINAX** decidió concluir la serie cuando apenas había alcanzado la mitad del manga de **Tsuda**, así como incluir algún capítulo de relleno con resúmenes de los episodios anteriores, que hicieron la serie algo más corta de lo que es. De nuevo, podemos presumir de contar con el anime de la serie en nuestro país, que no sólo ha sido lanzado en DVD, sino que además hemos podido ver en algunas cadenas autonómicas. La edición en DVD de **Karekano** data de varios años atrás, poco después del nacimiento de la ya tan conocida distribuidora **Jonu Media**, que decidió traer a nuestro país una de las joyas de la animación que tanto reclamaba el público, pero que todavía no había podido disfrutar.

DIFERENTE SHOJO

Lo primero que hay que decir es que nos encontramos ante un shojo, pero ¿se centra sólo en el romance de una pareja de estudiantes? Pues no, la obra trata de mucho más. Y es que esta historia, a pesar de que se centra en la vida de los dos protagonistas, nos habla sobre la vida de numerosos personajes, de quienes conocemos sus preocupaciones y problemas. Conocemos a muchos personajes que

son tan reales como nosotros mismos, que tienen los mismos problemas que cualquier adolescente, y que necesitan el apoyo de su familia y amigos para poder afrontarlos. Si a todo esto le añadimos una buena dosis de humor, una historia que engancha al público y personajes carismáticos, ya tenemos un manga diferente a los demás, que nos hará pasar un buen rato y, además, nos resultará interesante.

FINALMENTE

Pues eso, que si os interesan esas historias en las que no te esperas el final, las que te sorprenden o las que te hacen reír, **Karekano** te gustará. Si quieres puedes probar con el manga, que está a punto de terminar de ser publicado, sino con la serie de televisión, aprovechando que ahora puedes conseguirla completa en su pack de lujo, y sino, siempre puedes esperar a que algún día la emitan (o reemitan) en algún canal de televisión.



"Te sentirás identificado con los protagonistas de esta fantástica serie"



NARUTO

el ArtBook de Uzumaki Naruto

Seguro que todos conocéis ya la obra de este genial autor, **Musashi Kishimoto**. **Naruto**, en poco tiempo, se ha convertido en un fenómeno de masas que arrastra a un innumerable grupo de fans que consiguen cualquier cosa relacionada con su serie favorita, sin importarles demasiado el producto o para qué sirve, si lleva el símbolo de Konoha se abalanzan sobre ello. Pues bien, éste es uno de esos productos, que a diferencia del enfriador de tallarines de la aldea oculta de la hoja, sí que merece la pena adquirir. Me refiero al ArtBook de **Uzumaki Naruto**, con ilustraciones originales del creador del mito, **Musashi Kishimoto**. A los que no sepáis nada de **Naruto** os hago un pequeñísimo resumen, toda la historia gira en torno a la vida de los *ninjas*, que según en qué familia o aldea hayan crecido, tienen un tipo de habilidades diferentes. Desde muy pequeños los pequeños aspirantes a *ninjas* estudian en la escuela para cuando crezcan poder convertirse en miembros productivos de su comunidad y ayudar en la medida de lo posible a que la prosperidad reine en su tierra. Los rangos de *ninja* se dividen en 4 tipos, Genin que sería como la carne de cañón dentro de la jerarquía *ninja*; Chunin, que lideran los grupos de Genin encargados de realizar una misión; Jounin, que son los baluartes de la comunidad y sus guerreros más fuertes y experimentados, básicamente la popularidad y verdadera fuerza de cada aldea depende de este tercer grupo; y como último grupo tenemos el rango Kage, que es el encargado de liderar a todos los *ninjas* y proteger la aldea con ayuda de éstos. Pues bien, nuestro protagonista, Naruto, el típico héroe torpe e incompetente, al principio, no tiene otro sueño que ser Kage algún día. Al principio parece tarea imposible, pero a medida que la serie avanza y, por supuesto, aumenta considerablemente el número de personajes, el sueño de Naruto parece estar más cerca. Ahora que ya os he metido en situación, centrémonos un poco más en el ArtBook, si esperabais encontrar dibujos del anime o similares, podéis elegir cualquier otro de los montones de ArtBook que hay sobre Naruto. Pero en éste, que os mostramos este mes, está la verdadera esencia de Naruto. El estilo de **Musashi Kishimoto** es mucho más agresivo que el de la serie de animación, a mi parecer expresa mucho mejor el mundo de Naruto. Este ArtBook es una de las mejores recopilaciones de imágenes de los personajes

principales, tiene 146 páginas a tamaño A4, de las cuales 110 son a color y, lo más importante, tiene un precio excepcional, ya que apenas cuesta 20 euros. No todo son cosas buenas en este *Art Book*, la verdad es que no hay demasiadas ilustraciones originales, la mayoría son imágenes utilizadas en el manga de *Naruto*, ya sea como portada de los tankoubouns o como portada de la mismísima **Shonen Jump**. También algo que se hecha de menos en este *ArtBook* son los dibujos de personajes no tan importantes en la serie, como Hinata, Iruka, Tsunade, Orochimaru, etc., ya que en éste la mayoría (por no decir todas) de las ilustraciones son de los personajes principales en la primera parte de la serie. Una pena, pero seguramente en *ArtBook* posteriores podremos disfrutar de ilustraciones de esos personajes. El arte de Musashi Kishimoto es de trazos de líneas sencillas que en ningún caso pierden fuerza a la hora de delimitar los contornos de cada uno de los personajes. El color conseguido a partir de varias tonalidades de diferentes texturas en

ocasiones nos lleva a pensar que tal vez se hayan utilizado varias técnicas para su realización; sin embargo, parece predominar como elemento común la acuarela. El autor no se complica demasiado a la hora de conseguir volúmenes, aunque el estudio de las sombras es más que brillante, consigue desarrollarlas de forma muy pulcra con los degradados de color que suelen pasar de una base plana a otra sin apenas difuminado.

Como valoración general, lo único que puedo decir es que a mi parecer es el mejor libro de ilustraciones de *Naruto*, cualquier fan de la serie se sentirá tremendamente satisfecho si cae en sus manos.





¡Atención! Este mes os presentamos a una chica coreana que triunfa con su música internacionalmente y, cómo no, en el país del sol naciente. Ella es...

BoA



Esta joven, de nombre **Kwon Bo Ah**, nació el 5 de noviembre de 1986 en Seúl, Corea. La historia de su carrera musical comienza varios años atrás, cuando la compañía SM comienza una campaña, que dura un par de años, para encontrar nuevos talentos musicales que representen a la música coreana. Los jóvenes que se presentaban participaban en castings y concursos nacionales de jóvenes talentos, ya sea de baile o de canto; en uno de éstos, un joven que se presentaba a una prueba para un grupo, que resultó ser el hermano de **BoA**, comentó en uno de los tests que tenía una hermana pequeña que quería ser cantante. A raíz de esto, SM le pidió que trajera a su hermana a la próxima audición y, con sólo 11 años, decidieron escogerla al ver tras su rostro una gran pasión por la música y un gran talento.

Una vez SM descubrió a esta pequeña artista, decidieron ponerse en contacto con sus padres para convencerlos y pedirles permiso para iniciar una carrera musical para su pequeña, quienes se mostraron reacios al principio, ya

que **BoA** era una muy buena estudiante y querían que continuara sus estudios. Pero, finalmente, al ver las ganas e ilusión de su hija, decidieron dar el visto bueno, y comenzó lo que sería el proceso de preparación de una futura estrella. Ya que se quería que la carrera de **BoA** fuera internacional, su aprendizaje consistió inicialmente en tomar clases de inglés y japonés, así como de pequeños viajes a Japón para dominar el idioma. Fue allí donde comenzó sus

clases de baile y canto con algunos de los mejores profesionales para, en el año 2000 y a los 13 años de edad, debutar en el mundo de la música coreana con **ID; Peace B**.

Hasta el momento, ha lanzado al mercado un gran número de singles, tanto en coreano como en japonés, y cuenta con casi una veintena de sencillos de

cada idioma. Entre sus más conocidas canciones japonesas encontramos canciones con toques rap y hip-hop como **Double** o **Rock with you**, o temas con un estilo más pop, que es el que más utiliza habitualmente, con temas como **Quincy** o **Make a secret**. De entre sus canciones coreanas hay algunas muy buenas, como la marchosa **My name**, o uno de sus últimos éxitos, **Girls on top**. Su último álbum recopilatorio, **Best of soul**, mezcla temas en coreano con otros en japonés, y también podemos encontrar, de entre los más de 15 álbumes de **BoA**, algunos recopilatorios íntegros en uno de estos idiomas.

Aparte de tener un estilo musical que abarca casi todos los géneros, como ya hemos dicho, **BoA** ha participado como cantante en series de anime, como por ejemplo **Inuyasha**, para la que cantó **Every heart**, canción de cierre de la serie. Podemos decir también de ella que es la ganadora de los MTV Asia Music Awards 2004, donde se llevó el título de "mejor artista femenina en Corea", y "artista más influyente en el continente asiático". En Japón ha adquirido un gran reconocimiento, como ejemplo sus participaciones en anuncios de televisión de champús o galletas, así como algunas



"mezcla temas en coreano con otros en japonés"



colaboraciones musicales con cantantes como *Koda Kumi* (**The meaning of peace**) y *M-Flo*. Asimismo, goza también de un gran éxito en China, EE.UU., e Inglaterra.

Para saber más de esta joven promesa de la música asiática internacional, podéis escuchar algunas de sus canciones en el CD, donde también encontraréis vídeos suyos, y si os gusta tenéis la oportunidad de comprar DVD de conciertos japoneses, os recomiendo que os hagáis con alguno de sus conciertos, pues seguro que no os defraudará. ¡Nos vemos el mes que viene!





DOOM

Apunta bien y... dispara

Algo ha salido mal en una lejana estación científica en Marte. Todas las investigaciones se han parado y la comunicación está fallando. El lugar se encuentra en nivel 5 de cuarentena...



LA IDEA

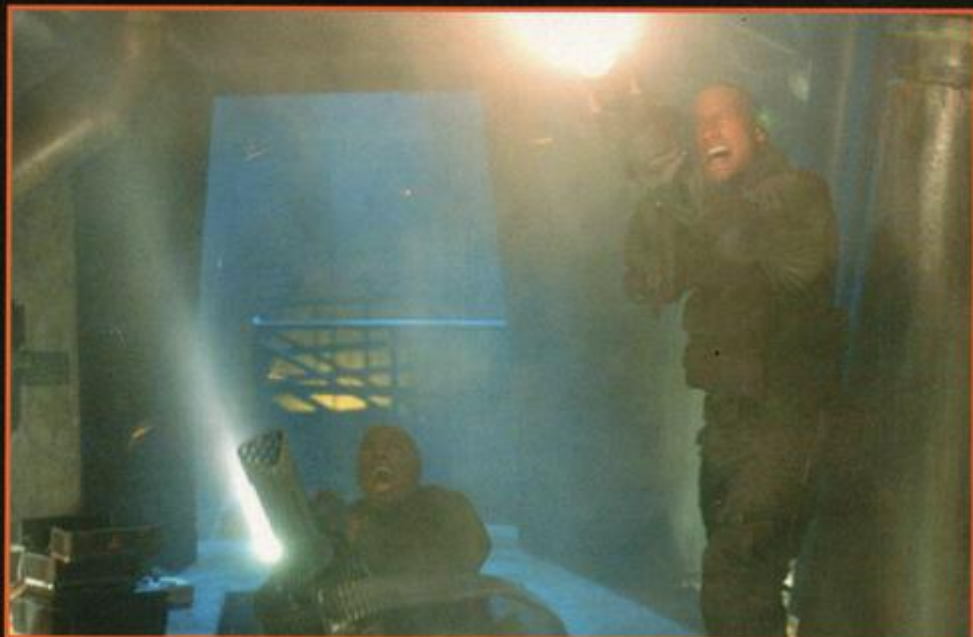
Universal Pictures se hizo con los derechos del First Person Shooter (FPS) o Tiradores en Primera Persona por excelencia en el mundo de los videojuegos: **DOOM**, en este caso, de su tercera entrega. Pero no por ello vamos a decir que hayan hecho un buen trabajo... o que John Carmack haya hecho bien en vender los derechos de su gallina de oro... o que habría un director más apropiado que Andrzej Bartkowiak, un nombre algo complicado de pronunciar y que puede que a más de uno no le suene, pero que si mencionamos entre sus trabajos como

director a **Romeo Debe Morir** con Jet Li, **Herida abierta** con Steven Segal y como colaborador en **Speed** (Keanu Reeves y Sandra Bullock), **El abogado del diablo** (Rebecca De Mornay y Don Jonson), puede que le suene algo más... o que será mejor no seguir por aquí o más de uno me tirará la piedra, aunque visto lo visto, creo que me lo agradecerán.

La película está basada en la tercera entrega de **DOOM**. Este videojuego, que originalmente data de principios de los '90, revolucionó el mundo de los videojuegos con su orgía de acción altamente escalofriante, espeluznante horror y todo ello,

haciendo que quien jugara se metiera de lleno en él e instauró lo que hoy se conoce como los FPS. Se trata de que el jugador tenga una perspectiva en la que se puede explorar con total libertad el medio y aniquilar todo bicho viviente desde los ojos del que en ese momento es nuestro representante en el juego. Con estas características, no es extraño que se haya vendido infinidad de juegos de cualquiera de las sagas. Los propios jugadores pueden realizar sus propios mapas y diseñar su representante a su gusto, y ya no digamos, si a esto añadimos la opción multi-





jugador bien por red local o a través de Internet, a más de la posibilidad de descargar a través de la red de cualquier cosa relacionado con el mundo **DOOM**.

▶ VAYAMOS A LA PELÍCULA

Como hemos comentado en la introducción, la historia transcurre en el planeta Marte, donde algo ha ocurrido en el centro de investigación de la estación espacial. "Algo" a lo que los científicos se les ha escapado de su control y está sembrando un terror inigualable. Este hecho provoca una desesperada llamada de auxilio por parte de los huéspedes de Marte. Hay que investigar. Para ello se envía a un grupo de "marines espaciales" llamados los RRTS (Rapid Response Tactical Squad - Escuadrilla Táctica de Respuesta Rápida). Éstos están capitaneados por Sarge, interpretado por The Rock (protagonista de **Pisando Fuerte** o el **Tesoro del Amazonas**).

Por supuesto, en esta escuadrilla estarán armados hasta los dientes y más, incluso podrán "recoger" alguna que otra arma por el camino, al igual que pasa en el videojuego. Todo ello, para poder neutralizar a cualquier enemigo.

▶ LA DECEPCIÓN

Y es que los malos no vienen del infierno. Aquí los guionistas han cambiado un tanto el argumento y es que los malos ya no son los demonios y otros seres provenientes del infierno, sino unas mutaciones que los científicos

han provocado en algunos seres humanos, experimentando con el ADN, como dioses que creemos ser. Estos mutantes parecen más bien zombis en periodo de putrefacción no muy bien recreados. Las criaturas que aparecen en la tercera entrega del videojuego, serán más bien escasas en la película y debido a lo oscura que es, éstas aún se verán menos.

▶ POR ÚLTIMO...

La película tendrá tanto adeptos como detractores, pero una cosa sí es cierta, no deja indiferente a nadie ante esa famosa secuencia de algo más de cinco minutos en la que se imita la perspectiva en primera persona del juego. Ésta sería bastante más efectiva, de no ser por lo que ya hemos comentado, el lamentable aspecto de los mutantes.

Por supuesto, no es una película de la que debamos esperar mucho, hay acción, suspense... Seguramente los fans del videojuego no la encuentren interesante, pues no conserva toda la línea del juego, aquí es una lucha por sobrevivir ante mutantes en vez de demonios y demás, pero debemos darnos cuenta de que ésta es una película pensada para un público en general y no para los fans de la saga **DOOM**. Si la vemos desde el punto de vista de que es una película más sin tener en cuenta el título, puede que nos entretenga... de otra forma, nos recordará a películas venidas del videojuego tan patéticas como **Resident Evil** o **Street Fighter**.



SENGOKU JIDAI

Capítulo V

RETROCEDE CON NOSOTROS A LA HISTORIA DE JAPÓN

En plena época antigua estamos rodeados de corrupción, enfrentamientos armados y leyendas. En medio de tanta convulsión, un mito saldrá a la luz con fuerza, uno muy célebre en el mundo entero por su decoro indestructible y su gran nobleza: La leyenda del guerrero de las dos espadas, la leyenda del samurái.

Este mes vamos a comenzar con un alimento básico en todo el mundo: el arroz. Sí, sí. Habéis leído bien, el arroz. ¿Qué tiene que ver eso con la historia japonesa? Pues bastante. Todos sabemos lo mucho que les gusta a los japoneses el arroz, pues lo comen a menudo solo o acompañado, pero lo importante es el papel que jugó en el país desde siempre, pues era el producto más importante en la isla. Antiguamente quien se hacía con el control de los campos de arroz tenía en su poder la riqueza del país. Es por esto por lo que

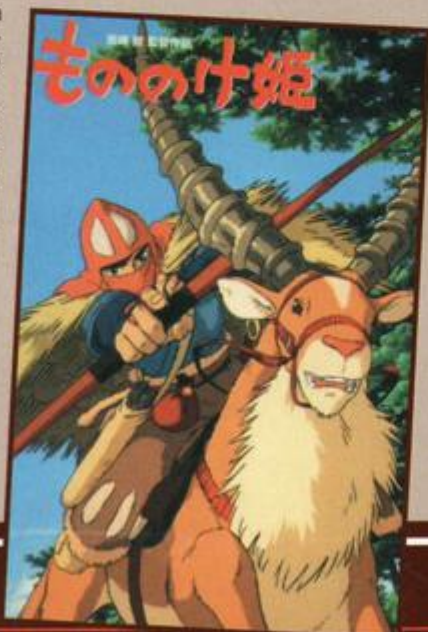
muchos clanes se hicieron poderosos e influyentes. Uno de esos clanes llamado Fujiwara llegó a ser tan fuerte que incluso arrebató el poder al propio emperador para gobernar Japón. Desde entonces quien se suponía que tenía que dirigir el país no lo hizo hasta la Restauración Meiji en 1868 (como dice una tradicional frase japonesa sobre política: "el poder real nunca está donde parece"). Y aquí es donde

nos quedamos el mes pasado, con los tiranos de los Fujiwara en lo más alto aplicando la ley del más fuerte allí donde les diera la gana. Pero paralelamente a este clan surgiría una clase guerrera que le tomaría el pulso hasta dejarlo K.O. y tirado en la cuneta del poder. Como dije antes, ésta no es la historia de los Fujiwara, sino de los míticos samuráis; para encontrar sus orígenes tenemos que volver unos cuantos años atrás con las guerras contra los Emishi.

Hablar de los Emishi es hablar de un pueblo más

inofensivo que un bebé durmiendo; pero hasta los más tiernos e inocentes pueden volverse la peor pesadilla de uno, tal como pudieron comprobar de primera mano los japoneses. Recluidos en el pasado por éstos al este del país, más allá de la llanura de Kanto, los Emishi no tuvieron otra alternativa que dejarse de andar cazando y recolectando y pasar a la acción debido a lo que se les venía encima. Nos encontramos en el S. VIII. La llanura de Kanto era como un hervidero de conflictos: cada dos por tres los Emishi asaltaban las fronteras con rápidas incursiones mientras los clanes de la zona mantenían las posiciones rechazándolos con fiereza. La situación se precipitó en el año 720 cuando a la corte imperial en Nara se le metió en la cabeza extender su influencia más allá de Kanto, y claro, más allá no se encontraba un pueblo cualquiera, sino todo un muro de pinchos que no se lo iba a poner nada fácil. Tal y como era de esperar, el capricho no salió como ellos esperaban, así que cogieron al prin-gado de turno que pasaba por allí llamado Tajihi Agatamori, le nombraron shogun y le dieron licencia para aplastar la resistencia (menuda rima). A todo esto, seguro que al tipo le debieron colar una buena trola para que decidiera meterse en la boca del lobo, pero bueno... Total, que el pobre iluso se fue al norte al mando de un ejército de reclutas (simples campesinos entrenados) y jinetes de Kanto al encuentro del peligro todo contento por su nuevo rango. Ni que decir tiene que al llegar al sitio los rebeldes lo cogieron por sorpresa y le dieron una buena tanda de palos; a Agatamori seguro que se le pasaron las ganas de regresar; pobrecillo, ya me lo imagino allí en medio de la refriega acordándose de toda la

El enigmático pueblo Emishi también tiene representación en el anime



familia de la corte imperial, en fin... Pero aún después de esta derrota la familia imperial no se dio por vencida (ja ja); no, los cabezotas continuaron en su empeño, así que a lo largo de los siguientes años se mandaron más tropas de reclutas a la zona, pero por muchos que fueran el resultado nunca cambiaba: Tan pronto pisaban el lugar tan pronto volvían vencidos (o ni eso). Quedaba claro entonces que estas tropas no valían contra los Emishi, pero ¿por qué? La solución la teníamos en el estilo de los últimos: Emboscadas rápidas y letales con grupos de jinetes armados con arcos y espadas, tal como las guerrillas. Ante semejante estrategia una panda inexperta de campesinos no tenía nada que hacer por mucho que se hubiera entrenado.

Según fue pasando el tiempo los ejércitos se volvieron sólo de arqueros montados debido a que la población no atravesaba su mejor momento de la historia: el hambre y la viruela hacían estragos. Las estrategias para repartir leña de la buena en el campo de batalla también cambiaron. El emperador empezó a delegar la responsabilidad de vencer a los rebeldes a los clanes de Kanto, aunque no por ello desistió en solucionar el problema por su propia mano. Así, en el año 784 se le dio el título de shogun a un gobernador llamado Ôtomo Yakamochi y se envió a la zona de Isawa, en la provincia de Mutsu, para sofocar las rebeliones de los Emishi; innecesario decir que no lo consiguió, y que además reci-



Situación del este de Japón en 789

La línea roja separa el territorio de los rebeldes. Al norte está la isla de Hokkaido. Se puede ver la llanura de Kanto al noreste de la provincia de Michinoku



Situación del este de Japón en 803

bió un buen repaso. Tres años después el emperador Kammu le cargó el muerto a Ki no Kosami ofreciéndole el maldito más que prestigioso título junto a 52000 hombres (impresionante cifra, hace temblar de sólo pensarlo; para que veáis la riqueza que había en Japón). Una vez en Isawa, el ejército de Ki naturalmente fue estrepitosamente arrollado y dejado en paños menores en la batalla que tuvo lugar en el pueblo de Sufuse. No me extraña que al enterarse de la vergonzosa derrota, Kammu se enfadara tanto que un poco más y manda matar a Ki en un arrebato de cólera; menos mal que el hombre se serenó, que si no... En respuesta a esto, el emperador organizó una expedición de represalia, aunque no pudo llevarse a cabo hasta el año 794 por el cambio de capital a Kioto y otros asuntos. A principios del S. IX los nuevos comandantes Ôtomo Otomaro y Sakanoue Tamuramaro sí que lograrían vencerlos, pero no definitivamente; de eso se encargarían otros guerreros más especiales.

Estos singulares grupos armados provenían de los clanes fronterizos de la región de Kanto, quienes desde los inicios del conflicto estuvieron dando la cara por el emperador e intentando sobrevivir en esa tierra maldita. Estos clanes se vieron obligados a luchar por sus propios medios porque no confiaban mucho en el ejército imperial para su defensa, debido a lo inaccesible del lugar y el peligro constante que les amenazaba al tener a semejante enemigo tan cerca (...y porque los otros eran unos incompetentes,

ejem). Pero no sólo luchaban contra los Emishi por su supervivencia, sino también para conseguir valiosos territorios como recompensa en las nuevas áreas y para mantener éstas en las narices del enemigo. Por la valentía y fiereza con la que lucharon durante tanto tiempo estos guerreros la región se hizo famosa en todo Japón a la vez que ellos desarrollaron un orgullo y un pensamiento independientes, asentando así las bases de la tradición samurái. Sí, los samuráis acababan de "nacer", por así decirlo.

Ahora que ya sabemos el origen de los "tocayos" de muchos personajes del manga histórico, ése al que pertenecen **Lobo solitario y su cachorro** o **Peace Maker** por poner algunos, es la hora de resolver el problema de las guerras, y quien mejor para hacerlo que los propios samuráis. Después de muchos años luchando, en el 878 lograron por fin vencer a los Emishi expulsándolos a la isla de Hokkaido, donde vivirían en paz hasta nuestros días. Actualmente se les conoce como Ainu. Quien quiera saber un poco más sobre ellos puede ver el precioso y recomendado anime de Hayao Miyazaki titulado **La princesa Mononoke**. La historia ocurre en el Período Muromachi (1392-1573), y en ella un joven perteneciente a ese pueblo llamado Ashitaka es víctima de una maldición tras defender su poblado del ataque de un jabalí gigante. Para lograr encontrar un remedio que le salve la vida Ashitaka abandonará su tierra (que nunca se menciona su nombre, pero que



Ésta no es la historia de los Fujiwara, sino de los míticos samuráis

ahora sabéis que se encuentra en Hokkaido ^_^) junto a su inseparable alce rojo Yakul. En su camino se verá envuelto en una violenta batalla entre la naturaleza y los humanos que decidirá su destino y el de todos los que le rodean.

LA LEY DEL MÁS FUERTE

Mientras los samuráis aparecieron y se curtieron en ciento y una batallas, la historia siguió su curso normal. Los Fujiwara se hicieron con el control absoluto del poder y en los años siguientes expulsaron y asesinaron de la Corte a quien les desagradara (¡cualquiera les negaba algo a éstos!), como por ejemplo a los clanes Taira y Minamoto, que no tuvieron otra opción que largarse de la Corte con lo puesto para probar fortuna en otros sitios. También se sucedieron los conflictos armados, algunos más pequeños, como varias rebeliones que fueron aplastadas por los samuráis (sin chistar) bajo orden del gobierno imperial, y otros más importantes, como el que ocurrió durante la regencia de Fujiwara Tadahira del pequeño emperador Suzaku, cuando Taira Masakado pilló un berrinche porque al nene no le dieron un puesto que quería. Masakado organizó toda una serie de intrigas y asesinatos dignas de los Fujiwara para



Escena de la Batalla de Sufuse en 787

La lealtad de los samuráis también se vio alterada

convertirse en líder de su clan, llevándose de paso como regalo unas cuantas provincias que había por allí. La respuesta del gobierno fue inmediata: se enviaron contra él tropas imperiales, dirigidas por Fujiwara Hidesato, a las que se les unió las de Taira Sadamori porque el líder Taira se cargó a su padre en su peculiar ascenso. Tras una serie de encuentros sangrientos, todo acabó en 940 cuando pese a usar varios dobles Masakado fue decapitado por Hidesato. Ahí se le acabó el chollo.



Un grupo de Ainu

CRONOLOGÍA HISTÓRICA

- Período Yamato aprox.	300-645.
- Período Asuka	552-645.
- Período Hakuho	646-710.
- Período Nara	710-784.
- Período Heian	794-1185.
- Primer período Heian (Eras Konnin y Jōgan)	794-866.
- Período Fujiwara	866-1160.
- Guerra Hogen	1159-1160.
- Período Taira o Rokuhara	1160-1185.
- Guerra Gempei	1180-1185.
- Período Kamakura	1185-1333.
- Período Ashikaga o Muromachi	1338-1573.
- Período Nambokucho	1333-1391.
- Guerra de Onin	1467-1477.
- Período Sengoku o de los estados en guerra	1477-1568.
- Período Azuchi-Momoyama o Shōkoku	1568-1600.
- Período Edo o Tokugawa	1600-1868.
- Batalla de Sekigahara	1600.
- Expulsión de los portugueses-inicio de aislamiento	1639.
- Período Meiji	1868-1912.
- Período Taisho	1912-1926.
- Período Showa	1926-1989.
- Período Heisei	1989-7

Ya para rematar, en los siglos X y XI la cultura japonesa tuvo un gran auge en todos los campos. Será en esta "edad de oro" cuando podamos encontrar las raíces del manga actual al nacer una primitiva manifestación gráfica que representaba a animales: los chōjūgiga. En estos dos siglos los Fujiwara dominarán por completo el panorama japonés, pero también su preocupación por hacer sólo poemas bonitos (los tiros van por ahí) los llevarían a una decadencia imparable en beneficio de la clase guerrera aristocrática, ya que el poder cayó en manos de los poderosos terratenientes. Con esto, la lealtad de los samuráis también se vio alterada: ahora ya no servían y protegían al emperador sino a los grandes señores, luchando contra otros del mismo título, bandidos y lugareños rebeldes. Aquí empieza la era del samurái; ¡ahora la historia ya no la decidirán los oficiales de la corte de Fujiwara, sino los propios samuráis!

BUNYA NO WATAMARO
Uno de los generales que participó en las batallas contra los Emishi junto a Tamuramaro



REQUERIMIENTOS

Windows 95 o superior.

8 Mb de memoria RAM (16 Mb recomendado).

Unidad de CD-ROM.

Tarjeta gráfica con resolución mínima 640x480 a 256 colores. Se recomienda 800X600 con más de 256 col. Se recomienda tarjeta de sonido.

Para utilizar los protectores de pantalla, iconos y pantallas de inicio se incluyen programas que facilitan las tareas de instalación, pero es recomendable que revise el manual de Windows en lo referente a estos temas.

CÓMO EJECUTAR ANIMEDIA

El programa de Animedia aparecerá automáticamente al introducir el CD-ROM en el lector. En caso de no tener habilitada esta función en Windows o para hacer una instalación manual debe usar la opción Ejecutar del Menú de Inicio y a continuación escribir D:\ANIMEDIA.EXE (donde D es la letra de su unidad de CD-ROM)

CÓMO USAR ANIMEDIA

El CD-ROM de Animedia está organizado por secciones. Para cada sección hay un botón a la derecha de la pantalla, y una lista con elementos disponibles a la izquierda. Pulsando en el botón de la sección cambiamos a una nueva. Moviéndose por la lista de elementos se realiza la selección. Una vez escogido el elemento que queremos ejecutar, hay que pulsar el botón de ejecutar (flecha) o hacer un doble "click" con el ratón.

Las secciones del CD-ROM de Animedia son las siguientes:

Música

Canciones y melodías de vuestras series favoritas. Muchos de estos archivos usan el formato MP3. Para utilizar este formato, es necesario instalar programas adicionales en el ordenador. Los programas los podrás encontrar en la sección Varios del CD.

Vídeo

Fragmentos de vídeo en formato digital. Para algunos vídeos es necesario instalar programas disponibles en la sección de Varios.

Imágenes

La lista de esta sección muestra las diferentes colecciones de imágenes disponibles en el CD-ROM. Escogiendo una de ellas, aparecerá la pantalla de visualización de imágenes. Las flechas del panel de control permiten

cambiar la imagen y el botón en forma de cruz permite volver a la pantalla de selección. Pulsando en el contador que indica la imagen actual, podemos introducir el número de la imagen a la que queremos ir.

Si la imagen es más pequeña que la pantalla, pulsando con el botón izquierdo del ratón, la imagen se adaptará a la pantalla. Si es más grande podremos movernos por la misma arrastrando el ratón.

Si pulsamos el botón derecho del ratón, aparecerá un menú que permite ajustar diversas opciones de visualización, guardar la imagen, mostrar las imágenes automáticamente y escuchar la música incluida en el CD mientras visualizamos las imágenes. Es posible usar las teclas de cursor o la barra espaciadora para cambiar de imagen.

Varios

En esta sección incluiremos, entre otros, aplicaciones necesarias para ejecutar otras secciones del CD y también otras relacionadas con el mundo de Animedia. Hay algunos programas de esta sección imprescindibles para ejecutar los vídeos y canciones de otras secciones de Animedia. Es recomendable instalar Media Player para sonidos y vídeo. Para navegar por las Webs del CD hay que instalar Netscape Navigator o Microsoft Internet Explorer.

MULTIMEDIA

Para poder utilizar los archivos de vídeo y sonido de Animedia hay que instalar programas adicionales en el ordenador.

Formato MP3:

El formato MP3 permite reproducir archivos de sonido con una gran calidad. Para poder reproducir estos archivos es necesario instalar Media Player o WinAmp, incluidos en el correspondiente apartado del CD.

Archivos de vídeo:

Existen multitud de formatos de vídeo. Para poder visualizarlos correctamente se recomienda instalar Media Player, Indeo 5, QuickTime y DIVX (incluidos en el CD). Para los de música se recomienda instalar el programa WinAmp incluido en el CD.

Para cualquier consulta técnica escribir una carta a la dirección de la revista o mandar un e-mail a:

animedia@areseditorial.com

NOTA IMPORTANTE

Por favor, antes de devolver algún CD supuestamente estropeado, leed atentamente estas instrucciones y, llegado el caso, comprobad que en otro ordenador tampoco funciona.

アニメディア

animedia@areseditorial.com - www.areseditorial.com



¡¡Que guay!!



¿quieres ahorrarte
casi un 20% de dto.?
pues a que esperas para...

¡¡SUSCRIBIRTE!!



Sí, deseo suscribirme a Animedia y recibir la revista durante un año (doce números) a partir del número por el precio de 40,24 €

DATOS PERSONALES

NOMBRE:
 APELLIDOS:
 EDAD:
 DIRECCIÓN:
 CIUDAD: C.P.:
 PROVINCIA:
 TELÉFONO:
 D.N.I.:

MODALIDAD DE PAGO

☐ Contra reembolso
☐ Talón nominativo a favor de:
 ARES Informática, S.L.
☐ Transferencia
☐ Tarjeta de crédito (VISA/AMEX/MASTER CARD)
 Número:
 Fecha de caducidad: Firma:
 Titular:

Para suscribirte, envía este cupón recortado o fotocopiado por correo a: Revista ANIMEDIA, ARES Informática, Pasaje Mercuri s/n, nave 12, 08940 Cornellá de Llobregat (BARCELONA). También puedes hacerlo mediante fax, al 902 19 72 63, llamando por teléfono al número 902 19 72 64 o por mail a suscripciones@areseditorial.com.

Para números atrasados, puedes llamar directamente al teléfono 902 19 72 64 o por mail a suscripciones@areseditorial.com.

Marca en el recuadro los números que te interesen. Todas las revistas incluyen CR-ROM gratis

CONTINUARÁ...

manga en castellano y en japonés, manhwa, libros de arte y diseño, revistas de manga, anime, j-pop y visual de importación, cd's, dvd's, figuras y merchandising.

solicita nuestro catálogo!*



www.continuara.org

CONTINUARÀ COMICS Via Laietana, 29 - 08003 Barcelona - Spain telf 93 310 43 52 fax 93 310 45 21 email: info@continuara.org

*Enviando una carta adjuntando tus datos, una fotocopia del D.N.I. y 1,50€ en sellos (los sellos se deben de enviar sin pegar y dentro del sobre)